Victor

"HIS MASTER'S VOICE"

R-3689～94

My Home Dream 2

マイホームドリーム

操作説明書









My Home Dream 2
マイホームドリーム

操作説明書














Contents









【はじめに】

「建てた家の数だけ幸せがある」
「どこの町へ行っても暖かく迎えてくれる人たちがいる」
最後の什器を運び込み、準備の整った事務所の椅子にかけると、あなたはそうつぶやきました。
人々の生活に夢を与えるアーキテクト（建築家）の道を天職と悟ってから数年。苦労してつかんだ一級建築士の資格も、有名な建築家のもとで費やした修行の経験もすべて今日この日のためのものでした。
小さなワンルームマンションに構えた小さな設計事務所ではありましたが、初めて自分で持つ仕事場であり自分だけの城です。建築士として独立したあなたは、今日から新たな一歩を刻んでいくのです。

あなたはこれからたくさんの人と出会い、その人たちの家を設計することで生計をたてていかなければなりません。しかし、同時に素晴らしい家を設計することを通じて、彼らの夢をかなえていけば、やがてそれぞれの町であなたの名声は深く根ざしていくことになるでしょう。
世の中にはいろいろな客がいます。職業ひとつをとっても、会社員から自営業者、さらには芸能人やスポーツ選手などさまざまです。
こうした人との一期一会が新たな出逢いをあなたにもたらしていきます。出会った客はあなたの人生に影響を与えることもあるでしょうし、また数々の事件やイベントに巻き込んでいくこともあるでしょう。あなたの設計の腕と決断が、やがてゲームをいろいろなエンディングへと誘っていきます。

「マイホームドリーム」とは単なる設計シミュレーションだけでなく、建築士としての人生そのものをシミュレートしたゲームなのです。





【第1章　準備】



このゲームをお楽しみいただくために必要な準備事項をまとめてあります。初めてゲームをプレイされる場合は、必ずお読みください。

《パッケージ内容》

「マイホームドリーム２」のパッケージの中には、以下のものが入っています。
内容を確認してください。

1）ゲームディスク

●3.5、5FD版………フロッピーディスク6枚（DISK1～6）

※DISK1はキーディスクとして使用します。

●CD-ROM版　………CD-ROM1枚

2）マニュアル　………一冊

3）アンケートはがき　…一枚

万が一、内容に足りないものがあった場合は、お手数ですがパッケージ裏面の連絡先まで連絡してください。

《ゲームに必要な環境》

コンピュータの機種・設定によっては、ゲームが起動できない場合がありますので、あらためて確認してください。

〈対応機種〉

●NEC　PC-9801VX/UX以降、PC-9821シリーズ

●EPSON　PCシリーズ

※CPU80386以上推奨

〈必須ハード条件〉

●ハードディスク専用（空き容量11MB以上必要）

●メインメモリ640KB

●アナログ・カラーディスプレイ（モノクロには対応していません）

●MS-DOSVer.3.3以降（FD版）

●MS-DOSVer.5.0以降（CD-ROM版）

●FDドライブ1ドライブ（FD版）

●CD-ROMドライブ（CD-ROM版）

※CD-ROMドライブはNEC純正品のみ対応

※CD-ROMドライブには、対応するCD-ROMドライバが必要です。

〈対応ハード条件〉

●FM音源ボード（PC-9801-26K互換）
※FM音源ボードはNEC純正品のみ対応
●バスマウス
●プリンタ
※NECPR201互換機のみ対応

《インストールの方法》

「マイホームドリーム２」はハードディスク専用ですので、初めにインストールを行なわないと、ゲームを起動することができません。

〈FD版のインストール方法〉

ハードディスクが、Ver3.3以降のMS-DOSで初期化されていて、また空き容量が11MB以上あるかを確認した上で、以下の作業を行なってください。

①パソコンの電源を入れ、ハードディスクからMS-DOSを起動します。
②ディスク1をフロッピーディスクドライブに挿入します。
③DOSのカレントを、ディスク1を挿入したドライブに変更します。
【例】ディスクを挿入したドライブがBに割り当てられている場合はキーボードから
B：↵（リターン）と入力します。
④以下の例のようにインストール・コマンドを入力し、↵を押してください。
【例】
B>MHD2INST↵
⑤インストールを始める前に、ハードディスクの空き容量を調べます。
※ハードディスクに11MB以上の空き容量が無い場合は、何かのキーを押すことで、インストール・プログラムは終了します。この場合は、ハードディスクに、充分な空き容量を確保したうえで、③からやり直してください。
⑥ハードディスクのインストール可能なドライブが表示されますので、インストールしたいドライブを選んでください。
⑦ドライブを選択したら、つぎにディレクトリ名を入力してください。何も入力しないと、ディレクトリ名はMHD2になります。



⑧入力したディレクトリ名で良いかどうか尋ねますので、そのままで良い場合はYを、変えたい場合はNを入力してください。
⑨インストールが開始されます。あとは、画面の指示にしたがってください。
⑩インストールが無事終了すると、終了メッセージが表示され、MS-DOSに戻ります。

〈CD-ROM版のインストール方法〉

ハードディスクが、Ver5.0以降のMS-DOSで初期化されていて、また空き容量が11MB以上あるかを確認した上で、以下の作業を行なってください。

①パソコンの電源を入れ、ハードディスクからMS-DOSを起動します。
②CD-ROMをCD-ROMドライブに挿入します。
③DOSのカレントを、CD-ROMを挿入したドライブに変更します。
【例】CD-ROMを挿入したドライブがBに割り当てられている場合はキーボードから
B：↵と入力します。
④以降は、〈FD版のインストール方法〉を参照してください。

※インストール方法及び使用方法を誤ると、ハードディスクの内容を破壊する恐れがあります。万一に備え、事前にハードディスクの内容のバックアップを取っておくことをお勧めします。

※増設ドライブからインストールする場合は、増設ドライブを優先するようにディップスイッチを変更してください。変更方法は、お手持ちのハードのマニュアルをお読みください。

《起動方法》

①ハードディスクよりMS-DOSを立ち上げ、コマンド待ちの状態にします。

②FD版の場合は、「マイホームドリーム２」のゲームディスク（1）をドライブ1にセットしてください。
CD-ROM版の場合は、「マイホームドリーム２」のCD-ROMディスクをCD-ROMドライブにセットしてください。

※不法コピー防止対策のものです。ご面倒でもオリジナルディスクをセットしてください。

③カレントドライブをゲームをインストールしたドライブに移します。

●カレントドライブの変更

カレントドライブの変更はDOSのコマンド待ちの状態で、「ドライブ名」「コロン（：）」と入力して、↵を押します。

【例】マイホームドリームをインストールしたのが「B」ドライブの場合
B：↵
と入力します。

※画面に「A>」と表示されていて、「マイホームドリーム２」をインストールしたドライブが「Aドライブ」の時はこの手順は必要ありません。

④マイホームドリーム２をインストールしたディレクトリに移動します。（基本的にはインストール時に「MHD2」というディレクトリに指定されています。）

●ディレクトリの変更

ディレクトリの変更はDOSのコマンド待ちの状態で、「C」「D」「¥」「変更するディレクトリ名」と入力して、↵を押します。

【例】「マイホームドリーム２」をインストールしたのが「MHD2」というディレクトリの場合
「CD¥MHD2」↵
と入力します。

⑤「MHD2.BAT」を実行してください。
④の手順を終えた段階で「コマンドまたはファイル名が違います」「ディレクトリの指定が違います」などエラーメッセージが出ていない場合、正しく「マイホームドリーム２」のディレクトリに移っていますので、「MHD2.BAT」を実行できます。



【例】

「MHD2」↵

と入力します。

⑥以上の手順で「マイホームドリーム２」が始まります。

※「メモリー不足のため起動できませんでした」と表示された場合「マイホームドリーム２」を起動するために必要なメモリ容量が確保できていないので、ゲームをスタートさせることができません。この場合は、CONFIG.SYSなどの設定を変更して、メモリを確保してから起動し直してください。

※このゲームを正常に起動するには、メインメモリの空き容量が500Kバイト必要です。

※CONFIG.SYSなどの設定の書き換えかたは、MS-DOSのマニュアルなどを参照してください。MS-DOSの知識がないまま、CONFIG.SYSなどを不用意に書き換えると、MS-DOSが起動できなくなる恐れがありますので、注意してください。

《基本操作》

ゲームを始める前に、このゲームで必要な基本操作を理解してください。

〈項目の選択〉

マウスを動かすと、画面上に↑で表示されるマウスカーソルがそれに合わせて画面上を移動します。さらに、選択できる項目の上にカーソルを移動することで、その項目を選択できるようになります。

〈項目の決定〉

項目が選択されているときにマウスの左ボタンを押す（以下、クリックと呼ぶことにします）と、選択した項目が決定できます。

〈キャンセル〉

画面を前に戻したいときや、決定を取り消し（以下、キャンセル）したいときには、マウスの右ボタンを押します（以下、右クリックと呼ぶことにします）。

〈スクロール〉

画面上の表などで、上下にページが存在する場合は、表の横にあるスクロールバーを移動させる（ドラッグする）ことで、ページをスクロールさせることができます。



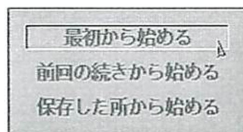




《ゲームの開始方法》

オープニング・デモが終了すると、画面にタイトル画面が表示されます。
タイトル画面表示時に画面をクリックすると、**「ゲームを始める」「練習モードに入る」**という選択肢が表示されます。

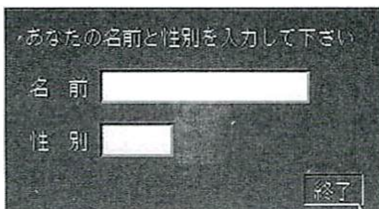
〈ゲームを始める〉



「ゲームを始める」を選択すると、つぎに**「最初から始める」**と**「前回の続きから始める」**と**「保存した所から始める」**というメニューが表示されます。

◆「最初から始める」

ゲームを初めからプレイする場合は、こちらを選択してください。



「最初から始める」を選択したら、つぎに**「プレーヤー登録」**を行ないます。これからあなたが成り代わる建築士の名前、及び性別をご自分で決めてください。

◆名前と性別の入力方法

プレーヤー登録ウインドウが開いたら、氏名の記入欄をクリックすることにより、ウインドウの右側に**「文字種メニュー」**が開きます。
文字種には**「漢字」「(ひら)かな」「(カタ)カナ」「英数」「空白」「◀(消去)」**があります。

●漢字の入力

「文字種メニュー」の**「漢字」**をクリックすることにより、**「読み」**のテーブルが表示されます。
そこで、入力したい漢字を字音で探します。漢字(音読み)をかなで書く場合の最初のかなを、▲▼とスクロールバーで選びクリックすると、漢字リストが表示されるので、同じように▲▼とスクロールバーで探し、入力したい漢字を見つけたらクリックします。その漢字が氏名の記入欄に書き込まれます。同じようにして、記入欄がすべて埋まるまで入力することができます。



●ひらがなの入力

「文字種メニュー」の「かな」をクリックします。「ひらがな」の50音順のリストが表示されるので、▲▼とスクロールバーで選びクリックすると、その「ひらがな」が氏名の記入欄に書き込まれます。同じようにして、記入欄がすべて埋まるまで入力することができます。

●カタカナの入力

「文字種メニュー」の「カナ」をクリックします。あとは「かな」の入力と同じです。

●英字、数字の入力

「文字種メニュー」の「英数」をクリックします。数字の「0～9」と「アルファベット大文字（A～Z）」「アルファベット小文字（a～z）」のリストが表示されます。「かな」と同様に、入力したい文字（数字）をクリックします。

●空白

「文字種メニュー」の「空白」をクリックします。記入欄に一文字分の空白（スペース）が入力されます。

●◀

「文字種メニュー」の「◀」をクリックします。記入欄に入力した文字を一文字消去（バックスペース）することができます。

●終り

「文字種メニュー」の「終り」をクリックすることで、氏名の入力を終了できます。（右クリックでも終了します）

●性別の入力

「性別」の空欄をクリックします。「性別メニュー」が開きますので、「男性」か「女性」のどちらかを選んでクリックしてください。

●登録の終了

氏名及び性別を入力し終えたら、「プレーヤー登録ウインドウ」の「終了」をクリックしてください。
なお、プレーヤー登録は必ず行なってください。登録しないままでは、ゲームを始めることはできません。
名前と性別を入力し終わったら、いよいよゲームの開始です。







◆「続きから始める」

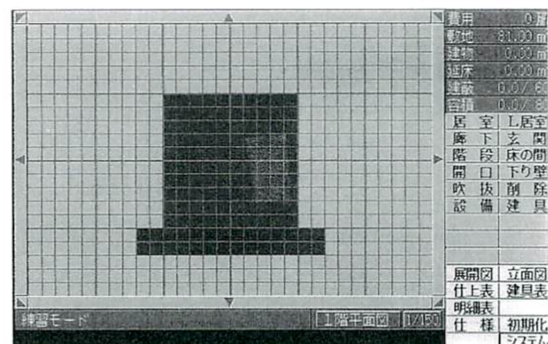
前回プレイを終了した所から、再び始めることができます。この場合、終了するときに特に**「保存」**を行なわなくても、前回一回分のデータは保存されるようになっています。ですから、誤って終了を選んでしまい、中断してしまったときなども、これを選べば再開できるようになります。ただし、一度再開して進めてしまうと、元のデータは消えてしまいますので注意してください。

◆「保存した所から始める」

ゲームの保存データを読み込むことで、途中から再開することができます。
「保存した所から始める」をクリックすると、保存データを読み込むための**「読込テーブル」**が表示されます。自分が再開したい**「保存データ」**を選んでクリックしてください。
保存したときの状態で、ゲームが再開されます。
「保存データ」が無い場合は、自動的に**「最初から始める」**を選んだときと同様になります。
また、ゲームを開始したあとでも、メイン画面のコマンドウインドウの**「システム」**をクリックし、メニューの中の**「読込」**をクリックし、保存データのテーブルから読み込みたいデータを選択すれば、その保存データの所から再開することができます。

〈練習モードに入る〉

「練習モードに入る」を選択すると画面が切り替わり、**「練習モード」**になります。





この「練習モード」では、実際のゲーム中に行なうことができる「設計」の中でも、特に基礎的な項目だけを練習することができます。(→p.11【第2章　練習モード】)

《データの保存》

システム
終　了
読　込
保　存

このゲームでは、今現在の時点のゲームの状態をいくつも保存しておくことができます。「メイン画面」のコマンドウインドウ内の「システム」をクリックします。
そして、「終了」「読込」「保存」のメニューが表示されたら、「保存」をクリックします。

保　存
DATA1
DATA2
DATA3
DATA4
DATA5

すると、全部で10ヶ所ある保存データ領域が表示されますから、その中の一つを選んでクリックすると、その領域に現在の状態を「保存」することができます。

すでに「保存」してある領域を選んで「保存」した場合は、以前のデータが消えてしまいますから、気をつけてください。

《ゲームの終了方法》

ゲームを終了したい場合は、「メイン画面」のコマンドウインドウ内の「システム」をクリックします。
「終了」「読込」「保存」のメニューが表示されますので、「終了」を選ぶと、ゲームは終了します。







【第2章　練習モード】

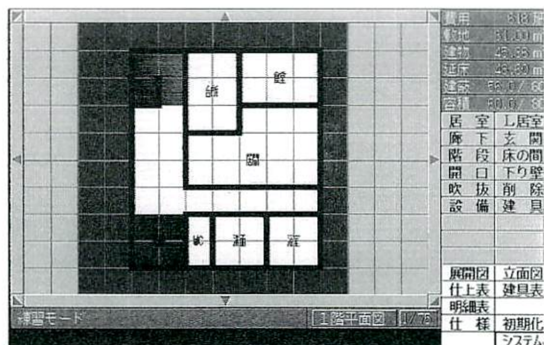
ここでは、「**練習モード**」についての説明をします。

《練習モードとは》

このモードは、家の「**設計**」部分だけを、あらかじめ練習するためのものです。
「**マイホームドリーム２**」を初めてプレイされる方、ゲームをやってみたけれどなかなか設計がうまくいかない方は、このモードでしっかりと設計プロセスを練習してから、ゲームに向かってください。

〈本編との違い〉

このモードでは、「**設計**」以外のことはできません。
したがって、顧客、土地の売買、家具の売買、評価、イベントなどは、一切省かれています。
このモードでは、あらかじめ決められている土地に、家を一軒だけ建てることができます。建具、設備などのパーツ類は、最小限にとどめてあります。
また、本来は設計が完了すると、着工して完成を迎え、はじめて家の「**外観**」や「**内観**」を見ることになるわけですが、ここでは設計画面から直接「**外観**」、「**内観**」を鑑賞できるようになっています。





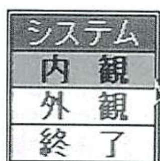






〈設計のしかた〉

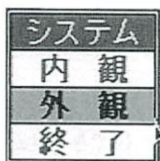
設計操作については【第7章　設計】(p.34) に詳しく説明してありますから、参照してください。



〈内観を見る〉

「内観」を見る場合は、**「外観」**と同じように**「システム」**をクリックして、開いたメニューから**「内観」**を選びます。

「内観」画面での操作については、【第8章】の《家を鑑賞する》(p.91) を参照してください。



〈外観を見る〉

このモードでは、設計をしてすぐに**「外観」**を見ることができます。
「外観」を見る場合は、設計画面の右下にある**「システム」**をクリックして、開いたメニューから**「外観」**を選びます。

「外観」画面での操作については、【第8章】の《家を鑑賞する》(p.91) を参照してください。

〈練習モードの終了〉

このモードを終了する場合は、**「システム」**をクリックして、開いたメニューから**「終了」**を選びます。
すると**「練習モード」**は終了し、ゲーム開始画面に戻ります。

【第3章　ゲームの基本設定】



ゲームの操作説明を始める前に、プレーヤーの状況と役割、ゲームの目的、終了条件などを説明します。

《プレーヤーの状況と役割》

「マイホームドリーム２」でのあなたの役割は、駆け出しの建築士です。
念願の一級建築士試験に合格し、設計事務所開設を決意してからは、独立に向けて努力をし、先輩の設計士や知人からの力強い励ましもあって、なんとか事務所開設を実現させました。これまでの信用により、10年間の期限付きで銀行からの融資も受けられるようになりました。
あなたはこれからの10年間で、人々にマイホームの夢を叶えてあげながら、さらに自分だけの夢の実現を目指してください。

《ゲームの目的》

このゲームは、10年間で終了します。そして、その時点では、事務所開設時に銀行から受けた融資額をすべて返済しなくてはいけません。そのためには、あなたに仕事を依頼して来るお客さんの家を可能な限り建て、建築士としての生計を立てていく必要があります。
しかし、それ以上の最終目的は、はっきり決められていません。あなたに与えられた10年間を、どのように過ごそうと、それはまったくの自由です。

《10年後=スペシャルステージ》

10年間が終了すると、それまでにあなたが得た収益を元に、自分のためだけの家（マイホーム）を建られるようになるスペシャルステージに移行します。（顧客の家は建られなくなります。ただし、着工を済ませてある家に関しては、売却するまで面倒を見ることができます。）スペシャルステージでは、所持金の許す限り、どの土地にどのような家を建てようとかまいません。所持金にゆとりがある場合は、複数の家を建てることも可能です。



さらに、出来上った家に対する評価は、一切行なわれなくなりますから、あなたのまったく自由な設計を楽しむことができます。
もちろん、スペシャルステージに進む前に、所持金の中から銀行へ融資額を返済しなければならないので、返済をしても余りあるだけの収益をあげていなければ、満足に家を建てることができなくなります。ですから、夢のマイホームを建てるためには、毎日の努力が重要なのです。
したがって、資金が底をつき、もう家を建られないと判断したら、そのときがこのゲームの終了のときです。

《所持金・極度額》

ゲームが開始した時点では、銀行から**「極度額」**(*1)の範囲内でお金を借りてゲームを進めます。
お金は、土地の購入、家の建築、家具の購入などの際に必要となります。
初めは銀行からの借金で仕事をまわしていく訳ですが、あなたのつくった家が、かかった費用を上回る金額で売却できるようになると、その差額は利益として**「所持金」**になります。
10年間のプレイを通して増やした**「所持金」**が、スペシャルステージで自分の家を建てるときの資金となります。

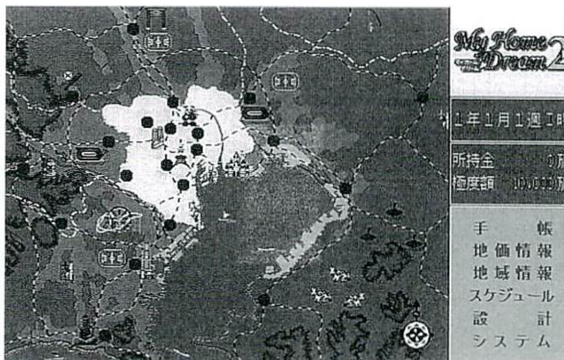
(*1) ここでいう「極度額」とは、銀行があなたの経験や信用に対して貸し出すお金の限度を示すもので、ゲーム開始時は1億円になっています。あなたはこの「極度額」の範囲でいつでも銀行からお金を借りることができます。1年が経過するごとに、あなたの銀行査定に応じてこの「極度額」も変動し、普通は年ごとに経験や信用が高まるにつれ、「極度額」の枠は増えていきます。

【第4章　メイン画面とコマンド】

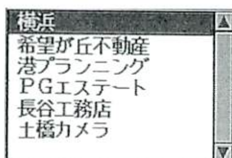
ここでは、ゲーム進行の中心となる、メイン画面とコマンドの説明をします。

《メイン画面》

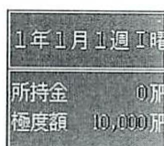
この画面を、建築士の机の上だとお考えください。



画面で一番大きなウインドウは、あなたの仕事の舞台となる地域全体の地図です。（以下、全体マップと呼ぶことにします）マップ上に点在している赤い○（以下、地域ポイントと呼ぶことにします）は、関東首都圏の主要地域を示しています。
この地域ポイントをクリックすると、その地域内での**「行ける場所」**のメニューが表示されます。



このメニューから、行き先を選んでクリックすることで、その場所へ移動することができます。



画面右側中段には、年・月・日・曜日と、あなたの所持金、極度額が表示されています。



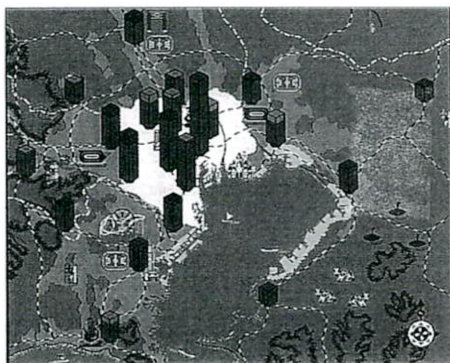
その下に並んでいるのは、これから仕事を進めるために必要な各種コマンドです。（以下、コマンドウインドウと呼ぶことにします）

〈手帳〉

文字どおり、建築士の持つ手帳の役割をするコマンドです。
この「手帳」をクリックすると、メニューが開き、
●「顧客」（→p.21【第6章】《顧客と契約をする》）
●「土地」（→p.25【第6章】《土地を購入する》）
●「家具」（→p.95【第8章】《家具の購入・設置》）
の情報を見ることができます。

〈地価情報〉

マップ上にある都市の地価の変動をグラフ表示するコマンドです。
コマンドウインドウの**「地価情報」**をクリックすると、地域ポイントの上に、その地域の平均地価を示した棒グラフが表示されます。



棒グラフの上の部分が赤いと、その都市の地価は上昇中で、青いと下落中を意味し、その部分の幅が、変動幅を示します。このグラフは、月単位で変動しますから、こまめにチェックしておくと、どの地域がこれから値が上がるか下がるかを知る目安となります。







〈地域情報〉

マップ上にある地域の情報を見ることができるコマンドです。コマンドウインドウの「**地域情報**」をクリックしてから、マップ上の地域ポイントをクリックすると、その周辺の地域の詳しい情報画面が表示されます。

東京都渋谷区

環境　ＪＲ、東急、京王、営団地下鉄が発着する渋谷は、東京西南部最大のターミナル。デパートやビルが林立するこの街は若者達に人気が高い。公園の緑も多い地区だが、郊外には込み入った住宅街が形成されている。

施設　ＮＨＫ放送センター・東京回教寺院・明治神宮
代々木競技場・東京体育館・代々木公園・ハチ公
竹下通り・たばこと塩の博物館・TEPCO電力館

人口
交通
将来性
商業
公園
文化

〈スケジュール〉

建築に関する予定や、プライベートな予定を管理するためのコマンドです。
コマンドウインドウの「**スケジュール**」をクリックすると、スケジュール表が表示されます。

(→p.31【第6章】《スケジュール》)

〈設計〉

設計モードに入るためのコマンドです。

(→p.34【第7章　設計】)

〈システム〉

ゲームの終了、及びゲームの進行データの保存・読み込みを行なうコマンドです。

(→p.10【第1章】《ゲームの終了方法》)



【第5章　ゲーム全体の流れ】



まずはじめに、このゲームを進める上での基本的な流れを説明します。（あくまで基本ですから、必ずしもこの通りプレイする必要はありません）流れを把握できたら、次章より、それぞれの行動に対する具体的な操作方法を説明していますので、そちらを参照してください。

《ゲームの基本的な流れ》

◆建築士の仕事として、まずはお客さん選びから始めましょう。

（→p.21【第6章】《顧客と契約をする》）

ゲームを始めてすぐは、事務所を開設したてなので、まだそれほど仕事の依頼は来ていませんが、あなたの手帳には、すでに3～4人の顧客の名前が記されているはずです。
まず、その中の誰かに会いに行ってみましょう。手帳に書かれている現住所を頼りに、目指す客に会いに行きましょう。客に会ったら、**「家を建てる動機」**や**「建築条件」**などを聞いて、契約するかどうかを判断します。一度会っただけでは充分に情報を得られない場合は、また後日会いに行ってみるのも良いでしょう。とにかく、その客がどんな家を望んでいるのか、納得が行くまで話を聞いてみましょう。中途半端に済ませると、あとでとんでもない誤解を産むことになりますから。
さて、客の要望が理解できたら、いよいよ契約です。
ただしこの契約は、あくまで顧客との信頼関係をつくる簡単な契約にしか過ぎません。実際にこの顧客に家を売却するまでは、あなたがすべての費用を立て替えていかなければなりません。
もちろん、同時に何人もと契約を交わすこともできますが、初めのうちから欲張っていると収拾がつかなくなりますから、気をつけてください。

◆契約が済んだら、その顧客が望む土地や環境を聞き、どこに家を建てるのかを決めなければなりません。

（→p.25【第6章】《土地を購入する》）

各地域には、その周辺の土地を取り扱っている不動産屋が何軒かありますから、希望する地域の不動産屋に、予算を伝えて土地を紹介してもらいます。

◆予算や希望に見合う土地が見つかったら、いよいよ設計が始まります。

（→p.34【第7章　設計】）

顧客のもとに頻繁に通って、要望や生活情報を聞き出しながら、間取りや建具･設備、さらに庭や車庫などを図面に書き入れていきます。もちろん、建蔽（けんぺい）率や容積率、また予算配分には、充分に気を配る必要があります。

◆設計図がひと通り完成したら、建築業者に建築工事を依頼しましょう。

（→p.89【第8章】〈着工〉）

その建築業者が引き受けてくれると、その家は着工となります。

◆着工すると、スケジュール表に、検査日や竣工日が予定として記入されます。

（→p.31【第6章】《スケジュール》）

一度着工すると、月1回の検査を行なう他は、3～4ヶ月後の竣工まで、その家についてできることは無くなります。スケジュールを確認しながら、この間に、他の家をさらに建てても良いですし、顧客の要望を聞きながら家具を買い集めたりすることもできます。

◆そして、4ヶ月後、無事に家の竣工を迎えると、16の視点から家の外観を見ることができるようになります。また、家の中は、どこでも好きな場所を歩きながら見て回ることができます。

（→p.90【第8章】〈竣工〉）



◆さらに、総仕上げとして家具や装飾品などの配置に取り掛かりましょう。

（→p.95【第8章】《家具の購入・設置》）

顧客の要望するものを、いろいろな場所に点在する家具屋や骨董品屋などをこまめに歩いて探し出して、家に配置してあげます。

◆家具を配置して、すべての作業は完了です。さぁ、顧客を訪ね、完成した家を売却するときが来ました。

（→p.102【第8章】《家を売却する》）

あなたが丹精込めてつくった家を、顧客はいくらで買ってくれるでしょうか？

顧客が気に入ってくれて、予算以上に払ってくれるかも知れませんし、逆に不満で予算以下でしか買ってくれないこともあります。

もし顧客から提示された値段が気に入らない場合は、マップ上の不動産屋に売却する方法もありますが、あまり良い手段ではありません。

◆以上のようにして、1軒の家を建てて売却できたら、つぎの家へと移行することができます。

もちろん収益が上がり、仕事に慣れていくにしたがって、同時に複数の家を手掛けてみても良いでしょう。

以上が基本的なゲームの流れです。

もちろん、実際にはここに書かれたことだけではなく、厳しい試練や、意外なハプニングなどがあなたを待ち受けています。それは、ゲームを進めてみてのお楽しみです。

【第6章　設計をするまで】

ここでは、家を設計するまでの、顧客の選定から契約、土地の購入などについて説明します。

《日にちの経過》

このゲームでは、なにかの行動をするたびに、1日が消費されるようになっています。
日にちを消費する行動は
●顧客、不動産屋、建築業者に会う場合
●デパートなどに買い物に行く場合
●設計をする（設計図を開いて、閉じるまでを1日とする）
さらに、着工をすると、竣工までに3～4ヶ月がかかります。
また、海外買い付けに行くと、行き先に応じた日数がかかります。

《顧客と契約をする》

家を建てる前に、誰にどんな家を建ててあげるのかを決めます。

〈手帳を見る〉

コマンドウインドウの**「手帳」**メニューの中から、**「顧客」**を選択してクリックすると、現在あなたに仕事を依頼して来ている顧客たちの資料を見ることができます。

契約前
氏名：川崎　美穂　住所：上野
予算：10,000万円　年齢：26歳
職業：商社OL
家族：父親(65)今年、定年退職
母親(55)専業主婦
弟　(25)
動機：今、住んでいる家が古くなった
金利が安いので銀行から借りた
父親が定年で退職金が入る
◀前頁　次頁▶

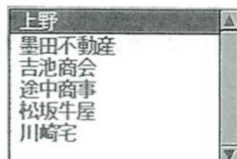
顧客の資料には、上から
●**「氏名」**　●**「住所」**　●**「予算」**　●**「年齢」**
●**「職業」**　●**「家族」**　●**「動機」**
の項目があります。また、資料の下段の**「前頁」「次頁」**をクリックすると、他の顧客の資料に移ります。
資料の各項目のうち、氏名と住所以外は、最初は空欄になっています。これらの項目は、後々、その顧客と会話をすることによって情報を得て、書き込まれるようになっています。



顧客と契約する前に、この資料の空欄が一通り埋まるように、客から話を聞いておくと、後々の作業がはかどります。また、ゲームを進めていくうちに、紹介をされたり、新たに訪ねて来たりして、顧客が増えていくたびに、この**「手帳」**の**「顧客」**頁も増えていきます。新しい顧客が現われたら、こまめにチェックしておきましょう。

〈顧客に会いに行く〉

「手帳」の**「顧客」**をクリックして、顧客の資料の**「住所」**欄を見ると、現在その顧客が住んでいる地域を知ることができます。会いたい顧客の住所を調べたら、一度手帳を閉じて、全体マップの中からその住所の地域ポイントを探し、そこをクリックします。



メニューが開き、その中に会いたい顧客の家が表示されているはずです。そこをクリックすれば、その顧客に会うことができます。

〈会話コマンド〉

顧客に会えたら、話をしてみましょう。顧客との会話は、以下のコマンドによって行ないます。顧客の中には、なかなか本音を語らない人、迷っている人、コロコロと意見を変える人などがいるので、何度も根気良く話を聞く気持ちが必要です。



◆動機を聞く

その顧客が家を建てるに至った動機を聞くコマンドです。動機は、設計プランを建てるときに、その顧客がマイホームに対してどういう考えを持っているかを知る上で大変重要な情報です。
ここで聞いた**「動機」**は、**「手帳」**の**「顧客資料」**に書き込まれます。

◆条件を聞く

その顧客の家を建てるのに必要な、最低限の条件を聞くコマンドです。**「氏名」「住所」「予算」「年齢」「職業」「家族」**などを聞くことができます。
ここで聞いた**「条件」**は、**「手帳」**の**「顧客資料」**に書き込まれます。

◆手帳を見る

顧客と会話をしながら、手帳を見ることができます。必要な情報が手帳にメモできているかどうかを確認することができます。
右クリックをすると元の画面に戻ります。

◆契約する

充分に話を聞いて、その顧客のために家を建ててあげることを決めた場合、このコマンドを選択します。ここで言う**「契約」**は、あくまで**「約束」**程度のもので、法的な意味は持ちません。
「契約」するための条件は特にありませんが、まったく話を聞かずに**「契約」**すると、あとで動機や条件がわからずに苦労することになります。そこで、**「手帳」**の顧客情報の空欄部分が埋まったかどうかを、**「契約の目安」**とするのが良いでしょう。

◆保留する

まだその顧客の家を建てるかどうか迷っている場合や、もっと他の顧客とも話をしてから決めたい場合などは、**「保留」**しておくことができます。また後日訪ねていけば、話の続きを聞くことができます。ただし、顧客によっては、あまり長く保留していると、他の建築士に話を持って言ってしまうこともあります。どちらにしても、あまり長く待たせるのは得策とは言えないでしょう。

《契約した顧客の要望を聞く》

一度**「契約」**をした顧客を再び訪ねると、今度はもっと具体的な土地の要望や設計プランを聞くことができます。土地購入や、設計作業に入るまでに、必要なだけの情報を聞き出しておきましょう。もちろん、設計の途中でも、いつでも訪ねて行けますから、こまめに通うことをお勧めします。



〈会話コマンド〉

顧客から、住みたい場所や環境、建物の構造や間取り、欲しい家具などの情報を聞くことができます。ただし、ここでの会話は、**「手帳」**に記録はされませんので、良く覚えておく必要があります。

◆顧客の事を聞く

顧客の個人的な情報を聞くコマンドです。趣味や好み、考え方などを聞くことで、顧客の性格や暮らしぶりを知ることができるでしょう。

◆地域の事を聞く

顧客が住みたいと思っている地域について聞くコマンドです。

◆環境の事を聞く

顧客が住みたいと思っている環境について聞くコマンドです。

◆建物の事を聞く
顧客が建てたいと思っている建物について聞くコマンドです。具体的な間取りまで要望する顧客から、イメージしか話してくれない顧客までさまざまですが、根気良く聞くことで、設計プランを固めてください。

◆外構の事を聞く
顧客の、庭や車庫などの**「外構」**に対する要望を聞くコマンドです。

◆家具の事を聞く
顧客が、出来上った家の中に置きたい家具の要望を聞くコマンドです。

◆終了
会話を終了するコマンドです。

《土地を購入する》

〈不動産屋〉
一通り顧客の要望を聞いたら、まず設計する土台となる土地を購入しましょう。
土地を購入するためには、**「不動産屋」**を訪ね、売買交渉を行なわなければいけません。土地を売っている不動産屋は、各地域に最低一軒くらいは存在しています。目指す都市の不動産屋をクリックして、訪ねてみましょう。

〈不動産屋の性格について〉
このゲームには、さまざまな性格の不動産屋が存在しています。地域に根ざした、親切で良心的な不動産屋もいれば、金儲け主義の悪質な不動産屋もいます。このような性格を知るには、一ヶ所の不動産屋とばかり取り引きをしないで、複数の不動産屋と付き合ってみることが必要です。



〈不動産屋との交渉〉

不動産屋に着いたら用件を聞かれますから、**「土地を買いに来た」**か**「土地を売りに来た」**かを選択します。

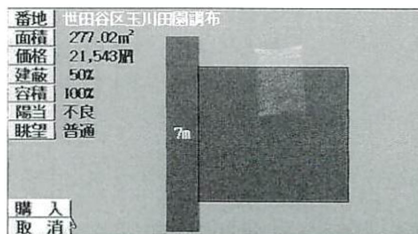


◆土地の購入

「土地を買いに来た」をクリックすると、その不動産屋が扱っている物件のリストを見せてもらえます。

番地	面積	価格
世田谷区池尻	87.48m²	6,468万円
世田谷区大原	90.72m²	6,708万円
世田谷区桜新町	111.78m²	7,328万円
世田谷区玉川田園調布	152.28m²	8,360万円
世田谷区桜上水	109.35m²	9,087万円
世田谷区太子堂	134.86m²	9,151万円
世田谷区鎌田	171.31m²	9,272万円
世田谷区成城	106.92m²	9,293万円
世田谷区桜新町	145.80m²	9,337万円
世田谷区北沢	136.48m²	9,573万円

物件リストには、住所（番地）、面積（敷地面積）、価格（現在の）が書かれています。このリストから候補物件を選んでクリックすると、さらに詳しい物件情報を見ることができます。



物件情報を見て、気に入った物件が見つかったら、**「購入」**をクリックします。
不動産屋が念を押して来ますので、その物件で良ければ**「実行」**を、取り消したい場合は**「取消」**をクリックしてください。

この物件を購入します

よろしいですか？

実 行　取 消

「実行」を選べば、その土地が手に入ります。
しかし、そのときに所持金及び極度額が足りなければ、**「お金が足りない」**と言われ、購入することはできません。この場合は、あきらめるか、もっと安い物件を探してください。なお、購入した土地は**「手帳」**の**「土地」**頁のリストに随時書き込まれていきます。

番地	面積	価格
世田谷区成城	371.79㎡	24,697万円

「手帳」から土地の情報を見たり、顧客の確定を行なうことができるようになります。
また、土地は所持金にゆとりがあれば、一度に複数箇所購入しておくことができます。



◆土地の売却

「土地を売りに来た」をクリックすると、自分が持っている**「土地」**をその不動産屋に売却することができます。この場合、売却したい土地の場所が、必ずしもその不動産屋のある地域である必要はありません。安く購入した土地を、高めに買い取ってくれる不動産屋に売却することで利益をあげることもできます。

番　　地	面　積	価　格
世田谷区成城	371.79㎡	24,697万円
世田谷区玉川田園調布	147.42㎡	10,088万円
横浜市中区山手町	170.91㎡	8,232万円

また、土地の価格は常に変動しているので、買ったときと同じ価格で売れるとは限りません。地価が下がっていれば、購入時よりも低く、上がっていれば高く売却できます。売却するときは、コマンドウインドウの**「地価情報」**をクリックして、地価の変動を見ておくことをお勧めします。

◆物件情報

不動産屋が扱っている物件の詳細を、**「物件情報」**といいます。物件資料には、上から

番地	世田谷区鎌田
面積	278.23㎡
価格	14,934万円
建蔽	50%
容積	100%
陽当	不良
眺望	良好

購入
取消
10m

「番地」…その土地のある地名を示しています。
「面積」…その土地の広さを平方メートル単位で示しています。
「価格」…その土地の購入価格を示しています。
「建蔽」…法令で定められた建蔽（けんぺい）率[*1]で、設計した家の建ぺい率がこれより大きくなると、建物は着工できないことを示しています。
「容積」…その土地の敷地面積に対して、延床面積（家の各階の床面積の合計）のしめる割合を示します。つまり、この数字を超える割合の家は建られないことを示しています。[*2]
「陽当」…その土地の日照具合を示します。
「眺望」…その土地からの見晴らしの具合を示します。

の項目があります。

これらの項目は、土地に対する評価として、家を建てる上でも重要な資料となりますから、必ずチェックすることをお勧めします。

(*1) その土地の敷地面積に対して、建築面積（１階の床面積）の占める割合を示します。つまり、この数字を超える割合の家は建られないことを意味します。ちなみに、２階が１階より張り出している場合、この張り出した面積も建築面積に含まれます。

(*2) 実際の容積率は道路による規制や、緩和措置がありますが、ゲームでは省略されています。

◆交渉の終了

交渉を終えたい場合は**「戻る」**をクリックします。

《顧客と土地の確定》

〈土地の確定とは〉

顧客との契約が済み、土地を購入したら、つぎに誰にどこの土地を使用するかを確定します。これは、あくまで自分で決めるべきことで、特に顧客に対してどこの土地に決めたかを報告する必要はありません。

◆顧客から

「手帳」の**「顧客」**をクリックして、契約した顧客のページを開くと、ページの一番上の**「契約前」**という赤い文字が**「設計中」**に変わっています。

設計中
氏名：川崎　美穂　住所：上野
予算：10,000万円　年齢：２６歳
職業：商社ＯＬ
新居：
家族：父親(65)今年、定年退職
　　　母親(55)専業主婦

この状態になると、ページの一番下に**「土地選択」**というボタンが現われているはずです。
このボタンをクリックすると、持っている土地のリストが表示されます。

◀前頁 | 土地選択 | 次頁▶



そして、好きな土地を選びクリックすると、その土地の**「物件情報」**が表示されます。この土地で良い場合は**「設定」**をクリックすることにより、その客に対して土地が確定します。

設計中
氏名：川崎　美穂　住所：上野
予算：10,000万円　年齢：２６歳
職業：商社ＯＬ
新居：
家族：父親(65)今年、定年退職
動機

番　地	面　積	価　格
世田谷区成城	371.79㎡	24,697万円
世田谷区玉川田園調布	147.42㎡	10,088万円
横浜市中区山手町	170.91㎡	8,232万円

◆土地から

同じように、土地の確定を**「手帳」**の**「土地」**ページから行なう方法もあります。
「手帳」の**「土地」**をクリックすると、持っている土地のリストが表示されます。

番　地	面　積	価　格
世田谷区成城	371.79㎡	24,697万円

そこで、好きな土地を選んでクリックするとその土地の**「物件情報」**が表示されます。

番地	世田谷区成城
面積	371.79㎡
価格	24,697万円
建蔽	50%
容積	100%
陽当	普通
眺望	普通

9m

顧客設定
顧客取消

ここで、左下の「**顧客設定**」をクリックすると、契約している顧客のリストが表示されますから、設定したい顧客をクリックします。この土地に対する顧客が確定されます。

◆変更

一度顧客と土地を確定しても、あとでいつでも変更することができます。つまり、Aと言う顧客に対してBという土地を確定し、設計を進めていたが、あらたにCという顧客が現われて、BはAよりもCに向いていると思われる場合、設計の途中でも変更することができるのです。
この変更は、その土地の設計図を「**着工**」するまでは自由に行なえます。
変更の仕方は、確定のときと同じ手順で行ないます。
変更を行なった場合、その土地に描かれていた設計図は、すべて消されてしまいます。
また、変更するつもりが無いのに、確定している「**顧客**」や「**土地**」に別の「**顧客**」や「**土地**」を確定してしまうと、変更されて設計内容が消えてしまうので注意してください。

《スケジュール》

このゲームでは、つねにあなたの行動に対して月日が経過していきます。
また、同時に複数の家の設計や建築などが行なえるために、それらの行動予定を管理する必要があります。
また、何もすることが無い場合に、月日を進行させることもできます。
これらの管理は、「**スケジュール**」を使用して行ないます。
コマンドウインドウの「**スケジュール**」をクリックすると、画面にスケジュール表が表示されます。

1年2月	1／Ⅰ	
	Ⅱ	
	Ⅲ	●
	Ⅳ	
	Ⅴ	
	2／Ⅰ	●
	Ⅱ	
	Ⅲ	
	Ⅳ	●
	Ⅴ	
	3／Ⅰ	●
	Ⅱ	
	Ⅲ	
	Ⅳ	●
	Ⅴ	
	4／Ⅰ	●
▲ 前頁	Ⅱ	
▼ 次頁	Ⅲ	
進　行	Ⅳ	
海外買付	Ⅴ	



〈進行〉

ゲーム内の月日を、選択した日付まで自動的に進行させます。

◆進行のしかた

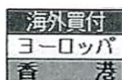
「進行」コマンドをクリックして、カーソルをスケジュール表の上に重ねると、1日単位で日付を選択できるようになります。そこで進めたい日付にカーソルを合わせてクリックすると、その日まで自動的に進行します。
ただし、その進行の間に、検査日や竣工日などの日程がある場合、またハプニングが起きた場合などは、その時点の日付で進行が強制的に止められます。

〈海外買い付け〉

ゲーム中、マップ上のお店ではなかなか手に入れられない家具などを、海外に買い付けに行くことができます。

◆海外買い付けの行きかた

「スケジュール」をクリックし、スケジュール表が表示されたら、**「海外買付」**をクリックします。
すると、行き先を尋ねてきます。



買い付けの行き先には**「ヨーロッパ」**[*1]と**「香港」**[*2]の2ヶ所を選択することができます。どちらかをクリックして、カーソルをスケジュール表に重ねると買い付けに出発する日を選択できるようになります。行きたい日付をクリックすると、旅行予定がスケジュール表に組み込まれます。

1年2月	1／Ⅰ		
	Ⅱ		
	Ⅲ		●
	Ⅳ		
	Ⅴ		
	2／Ⅰ		●
	Ⅱ		
	Ⅲ		
	Ⅳ		●
	Ⅴ		
	3／Ⅰ	欧州家具買付	●
	Ⅱ	欧州家具買付	
	Ⅲ	欧州家具買付	
	Ⅳ	欧州家具買付	●
	Ⅴ	欧州家具買付	
	4／Ⅰ		●
▲ 前頁	Ⅱ		
▼ 次頁	Ⅲ		
進　行	Ⅳ		
海外買付	Ⅴ		







日付が進行して、買い付けに出発する日になると、自動的に海外買い付け画面に変わります。
「海外買付」の家具の買いかたや設置方法は、一般の家具と同様です。（→p.95【第8章】《家具の購入・設置》）

（*1）「ヨーロッパ」は、5日間で50万の費用がかかります。

（*2）「香港」は、3日間で20万の費用がかかります。

〈各種イベント予定〉

ゲームを進めて行くと、家を建ててあげたお客さんから、パーティーやデートの誘いを受けることがあります。これらの予定も、スケジュール表に書き込まれていきます。





【第7章　設計】



ここでは、設計のしかたを説明します。

《設計開始》

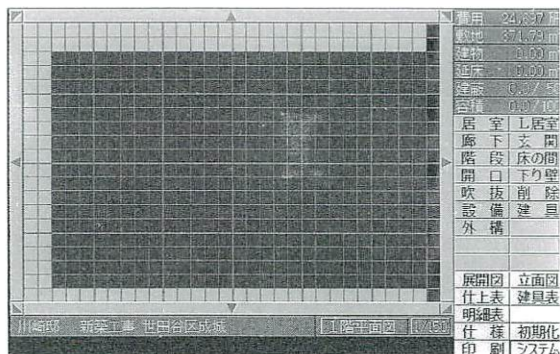
「メイン画面」で「設計」をクリックすると、どの設計図を開くのかを聞いてきます。



顧客を選んでクリックすると、確認のウィンドウが開きます。「実行」をクリックすると、設計画面に変わります。

〈設計画面解説〉

初めて設計するときの「設計画面」です。
画面左には大きな「作図ウィンドウ」があります。
右側は3つに分かれていて、それぞれ「ステイタスパネル」「操作パネル」「操作2パネル」と呼びます。
「作図ウィンドウ」の下には「現場名」「階層」「縮尺」が表示されています。



〈作図ウィンドウ〉

「作図ウィンドウ」には「平面図」が表示されています。
「平面図」は土地を真上からみた図です。
また碁盤のように縦横のマス目に区切られています。
このマス目の一辺は90cmで1グリッドと呼びます。(*1)
またこのマス目1個を1ユニットと呼びます。(*2)
茶色で示された部分が土地の地型で、濃い灰色は道路付けです。
作図ウィンドウの枠には矢印が描かれ、クリックすると「平面図」は矢印の方向へ移動します。(*3)

(*1) 半間に相当します。
(*2) 畳半分に相当します。4ユニットは2畳で、1坪です。
(*3) 1/150の平面図では敷地全体が表示されますから、移動しません。

〈現場名〉

顧客の名前と、物件の所在地が表示されています。

〈階層切り替え〉

階　層
1階平面図
2階平面図
1階屋根伏図
2階屋根伏図

最初は「1階平面図」と表示されています。
この枠をクリックすると、「階層」メニューのウィンドウが開きます。(*1)

それぞれの内容は
●「1階平面図」……1階の間取りや庭などの「外構」を設計します。
●「2階平面図」……2階の間取りを設計します。
●「1階屋根伏図」…1階の屋根を設計します。
●「2階屋根伏図」…2階の屋根を設計します。
で、ひとつ選んでクリックすると、指定した階層の「平面図」や「屋根伏図」が「作図ウィンドウ」上に表示されます。

(*1) 右クリックで戻ります。



〈縮尺切り替え〉

縮尺には

●「1/150」 …敷地全体の様子がわかります。

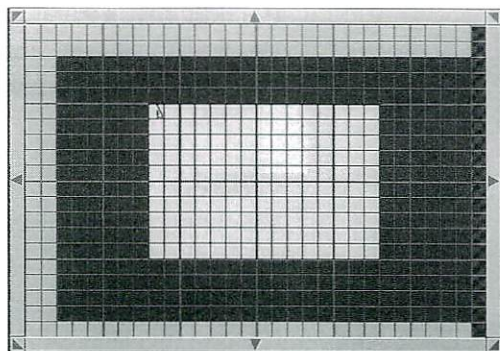
●「1/75」 ……図面の一部分の詳細が表示できます。

の2種類があります。

最初は「1/150」の全体図が表示されています。

ここで「1/150」の枠をクリックすると、緑色の枠が「作図ウィンドウ」に現れ、表示範囲を聞いてきます。(*1)

マウスを動かしクリックすると、指定された部分が拡大され表示されます。



縮尺は「1/75」に変わっています。

この「1/75」の図では、表示範囲を作図ウィンドウの枠の矢印で移動できます。(→p.35〈作図ウィンドウ〉)

ここで「1/75」の枠をもう一度クリックすると、「1/150」の縮尺に切り替わります。(*2)

(*1) 右クリックで戻ります。

(*2) 「1/150」は全体図ですから範囲の指定はありません。

費用	24,697
敷地	371.79 ㎡
建物	0.00 ㎡
延床	0.00 ㎡
建蔽	0.0/ 50
容積	0.0/100

〈ステイタスパネル〉

現時点での設計及び費用の状況が表示されています。

●**費用**…土地代と設計中の建物の現時点での工事見積費用の合計額です。(→p.85 ＜明細表を見る＞)

●**敷地**…敷地面積です。
これだけは設計している間を通してかわることはありません。

●**建物**…現時点での建築面積つまり1階部分の面積です。(*1)
設計で部屋をつくったり削除したりすると、リアルタイムで増減します。

●**延床**…現時点での延床面積です。
延床面積とは1階と2階の床面積の合計です。

●**建蔽**…左の数字は現時点での建蔽(けんぺい)率です。(*2)
右は法令で定められた建ぺい率で、設計した家の建ぺい率がこれより大きくなると、建物は着工できません。
またそのとき、現時点での建ぺい率の数字は赤色で表示されます。

●**容積**…この数字は、現時点での容積率です。(*3)
建ぺい率と同じようにオーバーすると色がかわり、着工できません。
といった着工に影響する制限などがある、各数値が表示されています。(*4)

(*1) 2階が1階よりも張り出しているときは、その面積も含みます。

(*2) 建築面積の敷地面積に対する割合です。建ぺい率が小さいということは、相対的に空き地が多いことを意味し、庭が広いわけです。

(*3) 延床面積の敷地面積に対する割合です。実際の容積率は道路による規制や、緩和措置がありますが、ゲームでは省略されています。

(*4) この他にもセットバックや、斜線、建築協定などによる制限がありますが、ゲームでは省略されています。



居　室	L居室
廊　下	玄　関
階　段	床の間
開　口	下り壁
吹　抜	削　除
設　備	建　具
外　構	

〈操作パネル〉

実際の設計はこの操作パネルを通じて行います。
「階層」の「平面図」と「屋根伏図」でこのパネルの内容が異なります。

◆平面図

平面図での「操作パネル」の内容には、

●「居室」……「居間」や「寝室」など一般にいう部屋をつくります。(→p.44 ◆居室のつくりかた)

●「L居室」…L字型の形の「居室」をつくります。(→p.47 ◆L居室のつくりかた)

●「廊下」……板張りの「廊下」をつくります。(→p.48 ◆廊下のつくりかた)

●「玄関」……床より一段低くなった「玄関」のたたきをつくります。(→p.49 ◆玄関のつくりかた)

●「階段」……いろいろな形の「階段」が選べます。(→p.49 ◆階段のつくりかた)

●「床の間」……和室につける「床の間」です。(→p.51 ◆床の間のつくりかた)

●「開口」……「部屋」と「部屋」の間の壁を取り去り「開口」します。(→p.53 ◆開口のつくりかた)

●「下がり壁」…「部屋」と「部屋」の間の壁を、鴨居から天井までの「下がり壁」にします。(→p.54 ◆下がり壁のつくりかた)

●「吹抜」……1階から2階までの「吹抜」をつくります。(→p.55 ◆吹き抜けのつくりかた)

●「削除」……つくった部屋を「削除」します。(→p.56 ◆削除のしかた)

●「設備」……「キッチン」や「浴槽」などの「設備」をつけます。「照明」をつけるときにも使います。(→p.57 ◆設備をつける)

●「建具」……「窓」や「ドア」などの「建具」をつけます。(→p.61 ◆建具をつける)

●「外構」……「カーポート」や「植栽」などの「外構」をつくります。2階に「バルコニー」をつけるときにも使います。(→p.72 〈外構をつくる〉)

があります。

屋　根	ドーマ
煙　突	ひさし

◆**屋根伏図**

屋根伏図での「**操作パネル**」の内容には、

●「**屋根**」　…１階、２階の「**屋根**」をかけます。（→p.68 ◆屋根の設置の仕方）

●「**ドーマ**」…「**屋根**」の傾斜面につきだした形の屋根窓（「**ドーマ**」）をつけます。（→p.70 ◆ドーマの設置の仕方）

●「**煙突**」……「**屋根**」に「**煙突**」をつけます。（→p.70 ◆煙突の設置の仕方）

●「**ひさし**」…「**外壁**」からつきだした「**ひさし**」をつけます。（→p.71 ◆ひさしの設置の仕方）

があります。

展開図	立面図
仕上表	建具表
明細表	
仕　様	初期化
印　刷	システム

〈操作2パネル〉

実際の設計をアシストする機能はこの操作パネルを通じて行います。

設計モードから抜けるときにも使います。

「**操作2パネル**」の内容には、

●「**展開図**」…部屋の「**内壁**」を真横から見た「**展開図**」を表示します。（→p.81 〈展開図を見る〉）

●「**立面図**」…家全体を真横から見た「**立面図**」を表示します。（→p.82 〈立面図を見る〉）

●「**仕上表**」…各部屋の「**内装**」の一覧表（「**仕上表**」）を表示します。（→p.83 〈仕上表を見る〉）

●「**建具表**」…とりつけた「**建具**」の一覧表（「**建具表**」）を表示します。（→p.84 〈建具表を見る〉）

●「**明細表**」…「**土地代**」「**工事費用**」などかかっているお金の内訳を表示します。（→p.85 〈明細表を見る〉）

●「**仕様**」……「**屋根**」などの「**外装**」や「**天井**」などの「**内装**」の「**仕様**」を決めます。（→p.40 〈基本仕様を決める〉）

●「**初期化**」…設計をやり直し、設計図を「**初期化**」します。（→p.86 〈設計をやり直すには〉）

●「**印刷**」……平面図をプリンタにより「**印刷**」します。（→p.87 《設計図を印刷する》）

●「**システム**」…設計の作業をやめるときに使います。（→p.87 《設計を終了する》）

があります。



《設計のしかた》

ここでは「操作パネル」「操作2パネル」上の各項目ごとに設計のしかたを説明します。

〈基本仕様を決める〉

基本仕様は普通最初に一回設定します。
建物の仕様には外装と内装があります。
「操作2パネル」の「仕様」をクリックしてください。

図　表
外　装
内　装

すると仕様メニュー（「外装」「内装」）が表示され、仕様モードにはいります。
このモードから抜けるときは右クリックします。

◆外装の決めかた

仕様モードで「外装」をクリックするとウィンドウが開きます。

屋根	金属板	単価　9,500/m²
外装	ボード	単価　11,000/m²
塀		
芝		
ドーマ	煙　突	ひさし

ここには現在の「屋根」と「外壁」の材質と色が表示されています。
材質の枠をクリックすると材質が変わっていきます。
(→p.41※外装材の種類)
それに応じて　単価もかわります。
色の枠をクリックすると色サンプルが表示されますので、好みの色をクリックします。(*1)
また「塀」「芝」「煙突」「ひさし」「ドーマ」の隣の色の枠をクリックすると、それぞれの色を変えることができます。

屋根 金属板 単価 9,500/m²
外装 ボード 単価
塀
芝
ドーマ 煙突 ひさし

設定し終えたら右クリックで戻ります。

(*1)「屋根」の材質の「日本瓦」の色は変えられません。

※外装材の種類

種類		説明
屋根	金属	板亜鉛鉄板、カラー鉄板、アルミ、ステンレスなどがあります。防水性にすぐれています。
	コロニアル	石綿とセメントの混合物を加圧成形したもので、アスファルトを下葺きした上に施工します。防水、防火性能ともに優れています。
	シングル	アスファルトを繊維に浸潤させ、ここにブロンアスファルトと鉱物質粉末を塗布したもので、防水性に優れています。
	日本瓦	練った粘土を型で押し出し、乾燥させた後焼き上げてつくります。焼きかたや表面加工により、品質に違いがあります。
外壁	ボード	一般に外壁に用いる板のことで「下見板」ともいい、アスベストや、ハードボード系、アルミなどの金属のものがあります。
	羽目板	木製の板を外壁に使うものです。耐水性、耐候性の高い板を使い、防水性能の良い塗装をする必要がります。
	モルタル	セメントに水と砂だけを練り混ぜたモルタルは、防水性を高めるため、ウレタン等を吹き付けます。重量があるので遮音性能はありますが、断熱性能はあまり期待できません。
	タイル	珪砂、長石、粘土等を成形、焼き上げた材料で、磁器質のものは吸水性がほとんど無く、防水性に優れた外壁材です。
	大理石	大理石板の外壁は、耐火性は若干劣りますが、耐候性が高く強度もあるので、外壁仕上げ材としては優れた材料です。しかし材料費、工事費ともにひじょうに高くつきます。









◆内装の決めかた

ここでは**「洋室」**の内装を決めることにします。
仕様モードで**「内装」**をクリックすると、部屋のメニュー（**「洋室」「和室」「廊下」「浴室」「トイレ」**）が表示されますから**「洋室」**をクリックします。

洋 室
グレード　標　準　単価　26,000/m²
天井　クロス
壁　クロス
床　フローリング　横
オプション　防音　断熱　耐久　暖房
無　無　無　無

ここには現在の**「グレード」**と**「天井」「壁」「床」**の材質とイメージと色が表示されています。
また**「防音」「断熱」「耐久」「暖房」**のオプションも表示されています。
グレードの横の白枠をクリックすると内装の材質の品質グレードが**「標準」「準高級」「高級」「超高級」「特別製」**と変わっていきます。
「天井」「壁」「床」の材質をクリックすると、各内装材の材質が変わり、イメージが表示されます。**(→p.43※内装材の種類)**
「床」を**「フローリング」**にすると材質の表示のとなりに**「横」**（または**「縦」**）と表示されフローリングの方向を変えることができます。
イメージ表示内をクリックすると色サンプルが表示されます。

洋 室
グレード　標　準　単価　26
天井　クロス
壁　クロス
床　フローリング　横
オプション　防音　断熱　耐久
無　無　無

好みの色をクリックするとクリックした場所の色が変わります。(*1)
オプションの枠をクリックすると「無」と「有」に交互に変わります。(→p.44※内装オプションの種類)
「グレード」「材質」「オプション」を変えると、それに応じて単価もかわります。
内装を設定すると、それから後につくった部屋の内装に効果が現れます。
前につくった部屋の内装は、その部屋をつくったときのまま変わりません。
また、ひとつひとつの部屋ごとに内装を変更することもできます。(→p.80〈部屋の仕様を見る〉)
設定し終えたら右クリックで戻ります。

(*1) 畳表と畳縁のように、2箇所別々に色を変えることができる場合もあります。

※内装材の種類

種類	説明
クロス	レーヨンなどを素材とする織物です。色、柄が豊富で、価格面でも多種多様な製品が販売されています。天井、内壁の仕上げとして用います。
パネル	一定寸法につくられた板状の製品の総称です。ゲームでは、天井パネルを2色で市松状に張ることができます。
目透	天井板を張る際、板と板の間に多少すき間をあけて張った、板張りの天井です。
竿縁	天井板の下に細い木（竿縁）を並べた天井で、和風の家によく見られます。竿縁は天井板と直角に30cm～40cm間隔で設けます。
聚楽	土壁の一種で和風の造りによく見られます。聚楽は京都付近で産出する良質の色土で、代表的な京壁です。
タイル	内壁には陶器質のものがよく使われ、風呂やWCの天井や内壁によく見られます。
畳	和室に使用し、断熱、吸音性能に優れ、弾力もあり、多機能に対応できる日本独特の床材です。廉価なビニール製スタイロ畳から、上質のいぐさをマニラ麻で細かく織り込んだ高級な手加工製品まで、値段にかなりの開きがあります。
板張	いわゆるフローリングの床材で、耐摩耗性が高く汚れにくい長所がある一方、吸音性が低いので、音が響くといった短所もあります。
カーペット	いわゆる「絨毯（じゅうたん）」で純毛、ナイロンアクリルなどいろいろな材質のものがあります。吸音、断熱性能に優れますが、汚れやすいのが欠点です。

※内装オプションの種類

種類	説明
防音	オプション外部騒音や室内界壁の音の遮音を目的に、内装の下に重量の大きい鉛、鉄、石などを使用した構造です。部材の接合部に、ゴムなどの緩衝材を張る場合もあります。
断熱	オプション内装の下にグラスウール、ロックウール、ウレタンフォーム、発泡ポリエチレンなどの断熱材を施工したものです。居住性の向上と省エネルギーの目的で使われます。
耐久オプション	ピアノなど重い家具の重量に耐えられるよう、床材に鉄骨などの耐久材料で補強をします。耐久オプションをつけると耐震性能や防火性能も向上します。
暖房オプション	内装に床暖房や、壁暖房、天井には遠赤外線輻射熱暖房システムなどを組み入れた施工で、導入にはかなりの費用を要します。

〈部屋をつくる〉

ここでいう部屋とは居間や寝室などの居室から、玄関までを含みます。
部屋と部屋との開口なども併せて説明します。

◆居室のつくりかた

①居室の種類を決める

居室をつくるには、はじめにどんな用途の居室にするかを決める必要があります。
ここでは「居間」をつくることにします。

用　途
L　D　K
個　　室
趣味の部屋
サニタリー
収　　納

まず「操作パネル」の「居室」をクリックしてください。
すると居室の用途メニュー（「LDK」「個室」「サニタリー」「収納」）が表示されます。

つぎに「LDK」をクリックすると、さらに「居間（L）」「食堂（D）」「台所（K）」のメニューが出ますので「居間（L）」を選んでクリックしてください。
最後に「居間（L）」を「洋室」「和室」のどちらにするかを決めます。(*1)



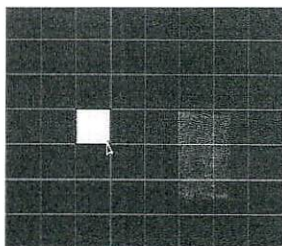




②設計図に描き込む

ここまで選択すると、カーソルが作図ウィンドウ内に移動します。

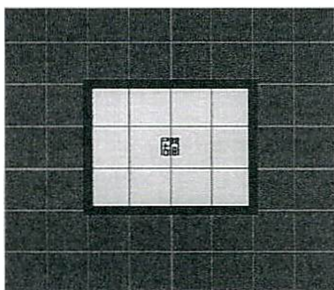
カーソルの先に1ユニットの緑色の四角が現れます。



この四角の左上隅を基点にして部屋のサイズを決めますので、居間をつくりたい位置にカーソルを移動して1回クリックします。

つぎに、カーソルを上下左右に移動させると、緑色の四角がその方向に広がります。(*2)

つくりたいサイズになったところでもう一度クリックすると**「居間」**ができあがります。(*3)



「居室」は連続してつくることができ、右クリックでこのモードから抜けます。

(*1) 部屋の用途によっては「洋室」「和室」の選択が無い場合があります。(→p.46※居室の種類と用途)

(*2) 一辺が6グリッド以上の大きな部屋はつくれません。(→p.53◆開口のつくりかた)

(*3) つくれる和室の大きさは決まっています。(→p.46※和室のサイズ)

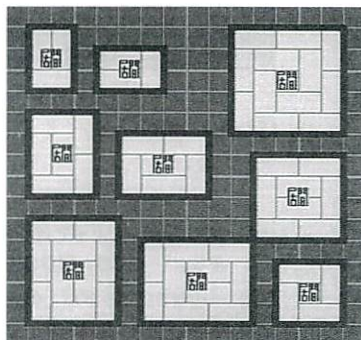


※居室の種類と用途

種類	用途	洋室	和室	L型	目的
LDK	L	○	○	○	リビングルーム、居間です
	D	○	×	○	ダイニングルーム、食堂です
	K	○	×	○	キッチン、台所です
個室	主寝室	○	○	○	夫婦の寝室です
	子供部屋	○	○	○	子供が勉強したり寝たりする部屋です
	老人室	○	○	○	老人のための個室です
	応接室	○	○	○	来客をもてなす部屋です
	客室	○	○	○	来客の泊まるための予備室です
趣味の部屋	アトリエ	○	○	○	絵を描く趣味の部屋です
	書斎	○	○	○	書き物、読書など知的生産の場所です
	茶室	×	○	×	「茶の湯」をするための部屋です
	防音個室	○	×	○	音楽、麻雀などのための防音室です
サニタリー	浴室	-	-	○	浴槽のついた専用の風呂です
	WC	-	-	○	便器のついた専用の便所です
	洗面所	-	-	○	洗面台のついた専用の洗面所です
	UB	-	-	○	浴室、トイレ、洗面所が一緒の部屋です
収納	押入	-	-	×	ふとんなどをしまう和室の収納です
	クロゼット	-	-	○	服などをしまう洋室の収納です
	納戸	-	-	○	収納専用の部屋です

※和室のサイズ

ゲームでは、つぎの9通りの和室のみ、つくることができます。



◆L居室のつくりかた

①L居室の種類を決める

L居室をつくるには、はじめにどんな用途のL居室にするかを決める必要があります。
ここでは「居間」をつくることにします。

用途
LDK
個室
趣味の部屋
サニタリー
収納

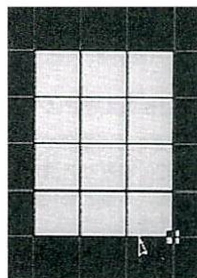
まず「操作パネル」の「L居室」をクリックしてください。
すると居室の用途メニュー（「LDK」「個室」「サニタリー」「収納」）が表示されます。

つぎに「LDK」をクリックすると、さらに「居間（L）」「食堂（D）」「台所（K）」のメニューが出ますので「居間（L）」を選んでクリックしてください。(*1)

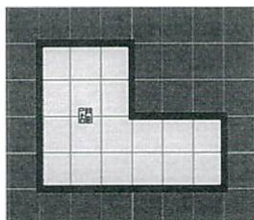
②設計図に描き込む

L居室はふたつの長方形部分に分けてつくります。
ここまで選択すると、カーソルが作図ウィンドウ内に移動します。

カーソルの先に1ユニットの緑色の四角が現れます。
この四角の左上隅を基点にして部屋のサイズを決めますので、居間をつくりたい位置にカーソルを移動して1回クリックします。
つぎに、カーソルを上下左右に移動させると、緑色の四角がその方向に広がります。(*2)
つくりたいサイズになったところでもう一度クリックすると、ひとつめの長方形部分ができあがります。







つぎにふたつめの長方形部分の基点を選びます。
カーソルを動かすと、カーソルにいちばん近い四隅のひとつに基点が移動します。
ここでクリックすると、基点に1ユニットの緑色の四角が現れます。
カーソルを移動させ、つくりたいL型のサイズになったところでもう一度クリックします。これでL型の「居間」ができあがります。[*3]

「L居室」は連続してつくることができ、右クリックでこのモードから抜けます。

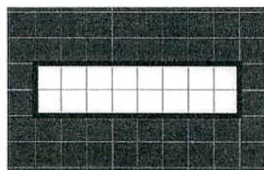
(*1) L居室はすべて洋室で、居室の用途によってはつくれないものもあります。(→p.46※居室の種類と用途)

(*2) 一辺が6グリッド以上の大きな長方形はつくれません。(→p.53 ◆開口のつくりかた)

(*3) 形がきちんとL型になっていないとクリックが認識されません。

◆廊下のつくりかた

「操作パネル」の「廊下」をクリックしてください。
カーソルが作図ウィンドウ内に移動し、カーソルの先に1ユニットの緑色の四角が現れます。
この四角の左上隅を基点にして廊下の場所を決めますので、廊下をつくりたい位置にカーソルを移動して1回クリックします。



つぎに、カーソルを上下左右に移動させると、緑色の四角がその方向に広がります。[*1]
つくりたいサイズになったところでもう一度クリックすると、「廊下」ができあがります。[*2]

(*1) 一回でできる大きさは一辺が6グリッド以下です。

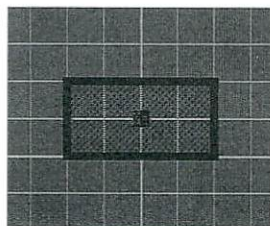
(*2) 他の部屋などに重なったとき、敷地からはみ出したときなどは自動的に判断され適切なユニットに「廊下」がつくられます。また1階、2階とも「廊下」は最大100ユニットまでつくることができます。







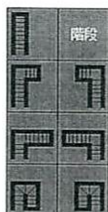
◆玄関のつくりかた



「1階平面図」で「操作パネル」の「玄関」をクリックしてください。(*1)
カーソルが作図ウィンドウ内に移動し、カーソルの先に1ユニットの緑色の四角が現れます。
この四角の左上隅を基点にして玄関の場所とサイズを決めますので、玄関をつくりたい位置にカーソルを移動して1回クリックします。
つぎに、カーソルを上下左右に移動させると、緑色の四角がその方向に広がります。(*2)
つくりたいサイズになったところでもう一度クリックすると、「玄関」ができあがります。

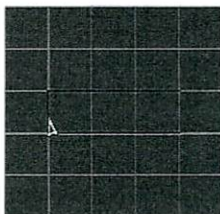
(*1) 玄関は1階に1箇所だけつくることができます。
(*2) 一辺が6グリッド以上の大きな「玄関」はつくれません。

◆階段のつくりかた



①階段の形を決める
まず「1階平面図」で「操作パネル」の「階段」をクリックしてください。(*1)
すると階段メニュー（「階段1」「階段7」）が表示されます。
(→p.50※階段の形状)

ここでは「階段1」をクリックしてみます。
すると「作図ウィンドウ」に黄色の直線型の階段シンボルが表示されます。(*2)



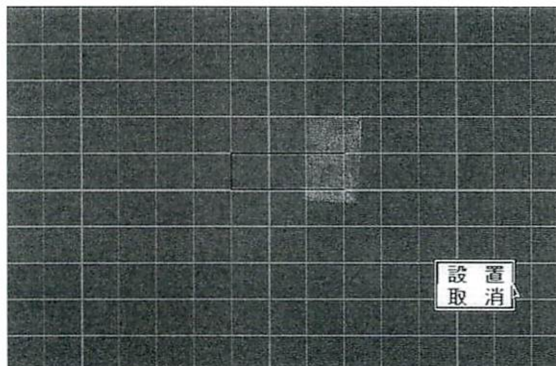
(*1) 「2階平面図」では「階段」をクリックしても認識されません。またひとつの家につくれる「階段」はひとつだけです。
(*2) 違う形状にしたいときは、いったんクリックした後、「取消」をクリックしてください。右クリックではシンボルが回転してしまいます。



②設計図に描き込む

「階段」のシンボルでは開いている場所が１階の床につくようにします。

マウスでシンボルを移動させ、右クリックで回転させて、付けたい場所でクリックします。

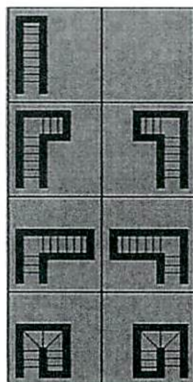


ここで設置するかどうか聞いてきますので、**「設置」**をクリックすると、その位置に**「階段」**のシンボルが確定します。

これで**「階段」**の設置は完了しました。

※階段の形状

ゲームでは、つぎの7通りの階段をつくることができます。



◆床の間のつくりかた

「**操作パネル**」で「**床の間**」をクリックします。
すると「**床の間**」の幅テーブルが開きます。

床の間
90 cm
180 cm
360 cm

①床の間を選ぶ

いま、テーブルには、設置できる「**床の間**」の幅が表示されています。(*1)
ここでは幅「**90cm**」の床の間を設置することにします。
カーソルでいちばん上の「**90cm**」を選んでクリックします。
画面に製品の姿図が表示されます。

種類 床の間　名称 半間用床の間
備考　価格 125,500
障子 無　色
設置

「**障子**」の項目は、変更することができます。(*2)
「**障子**」の肌色の枠をクリックすると、「**無**」「**有**」の選択メニューが開きます。(*3)



どちらか選択し、クリックすると、「**無**」「**有**」の表示と、それに併せて姿図が変わります。(*4)
設置しないときは右クリックします。



②床の間を設置する

変更できる項目を決めたら**「設置」**をクリックします。
すると選んだ形状の**「床の間」**のシンボルが、作図ウィンドウに現れます。
カーソルを動かし設置したい場所に移動します。
マウスの右クリックでシンボルを回転させ、設置する和室の壁にあわせ、クリックします。(*5)
設置するかどうか聞いてきますので**「設置」**をクリックすると、**「床の間」**のシンボルが確定します。(*6)
これで、**「床の間」**の設置は完了しました。

(*1) 「90cm」「180cm」「360cm」は平面図上でそれぞれ1ユニット、2ユニット、4ユニットの幅となります。

(*2) 「180cm」「360cm」幅では「棚」や「天袋」のオプションも変更できます。

(*3) 項目の枠が肌色のものは変更することができます。

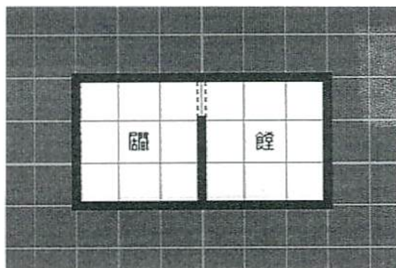
(*4) 今と同じ状態を選択すると変わりません。

(*5) 正面の方向に注意してください。シンボルの一辺が開いている面が正面です。付いている状態は、展開図でも確認できます。

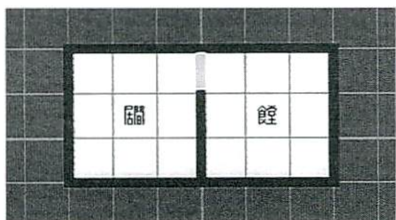
(*6) 設置する場所に他の部屋や建具などがあると設置できません。

◆開口のつくりかた

「操作パネル」の「開口」をクリックしてください。



カーソルが作図ウィンドウ内に移動しますから開口したい壁をクリックします。[*1]
壁が反転し、開口するか確認してきますので「実行」をクリックします。[*2]
壁が破線で表示され開口したことがわかります。



「開口」モードにはいると、連続して開口を行うことができます。
「開口」した壁をもとに戻したいときはその開口部をクリックします。
開口部が反転し、復元するか確認してきますので「実行」をクリックします。[*3]
壁が復元され、開口はなくなります。
右クリックでこの「開口」モードから抜けることができます。

(*1) 「開口」は1グリッド単位でおこないます。

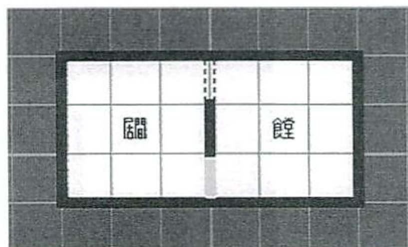
(*2) 「開口」できるのは洋室と廊下の内壁だけに限ります。ただし、ドアなどの建具があったり、壁付けの設備などのある壁は、開口できません。また、隣の部屋を削除し、開口した壁が外壁になったときは、開口は壁に戻ります。

(*3) 「下がり壁」モードからも開口の復元はできます。(→p.54 ◆下がり壁のつくりかた)

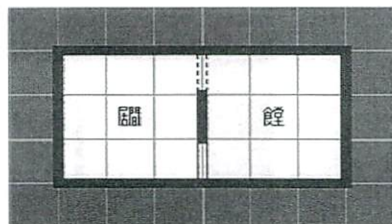


◆下がり壁のつくりかた

「操作パネル」の**「下がり壁」**をクリックしてください。



カーソルが作図ウィンドウ内に移動しますから、下がり壁をつくりたい壁をクリックします。(*1)
壁が反転し、下がり壁にするか確認してきますので**「実行」**をクリックします。(*2)
壁が二本線で表示され下がり壁ができたことがわかります。



「下がり壁」モードにはいると、連続して下がり壁をつくることができます。
「下がり壁」にした壁をもとに戻したいときはその下がり壁部分をクリックします。
「下がり壁」部分が反転し、復元するか確認してきますので**「実行」**をクリックします。(*3)
壁が復元され、下がり壁はなくなります。
右クリックでこの**「下がり壁」**モードから抜けることができます。

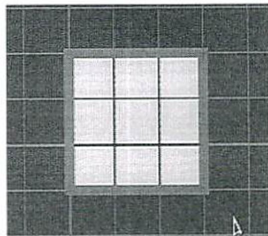
(*1) 「下がり壁」は1グリッド単位でつくります。

(*2) 「下がり壁」にできるのは洋室と廊下の内壁だけに限ります。ただし、ドアなどの建具があったり、壁付けの設備などのある壁は、「下がり壁」にできません。また、隣の部屋を削除し、下がり壁が外壁になったときは、「下がり壁」は通常の壁に戻ります。

(*3) 「開口」モードからも下がり壁の復元はできます。(→p.53 ◆開口のつくりかた)

◆吹き抜けのつくりかた

「2階平面図」で「操作パネル」の「吹抜」をクリックしてください。(*1)
カーソルが作図ウィンドウ内に移動し、カーソルの先に1ユニットの緑色の四角が現れます。
この四角の左上隅を基点にして吹抜の場所を決めます。
「吹抜」は1階の玄関または洋室の上一杯につくるか、廊下の上の一部に付けるかどちらかしかできません。(*2)
ここでは玄関の上に吹抜をつくることにします。
玄関の2階の位置にカーソルを移動して1回クリックします。
つぎに、カーソルを上下左右に移動させると、緑色の四角がその方向に広がります。
玄関のサイズに重なったところでもう一度クリックすると、玄関の上に「吹抜」ができあがります。



「吹抜」を削除するときは、部屋と同様に「操作パネル」の「削除」をクリックして行います。

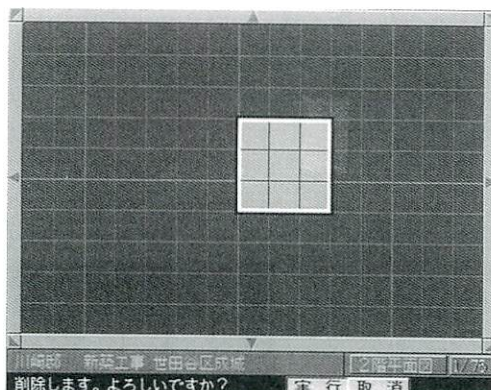
(*1) 「吹抜」は一軒につき1つだけ付けることができます。

(*2) 洋室の壁に一部でも開口や下がり壁があるときは「吹抜」はできません。部屋や廊下にまたがって「吹抜」をつくることはできません。L字型の「吹抜」はできません。吹抜部分の1階部分を削除すると、吹抜は削除されます。



◆削除のしかた

「**操作パネル**」の「**削除**」をクリックしてください。
カーソルが作図ウィンドウ内に移動しますから削除したい部屋をクリックします。(*1)
部屋が反転し、削除するか確認してきますので「**実行**」をクリックします。(*2)



「**削除**」は連続してすることができ、右クリックでこのモードから抜けます。
「**1階**」から「**2階**」へ「**階層**」も変更できます。(*3)

(*1) 「廊下」の場合は1ユニットごとに指定します。

(*2) 「削除」した部屋に設置されていた建具や設備も同時に削除されます。

(*3) 「階段」は「1階平面図」で「削除」します。「吹抜」の1階部分が削除されると2階の「吹抜」も同時に削除されます。

〈設備をつける〉

システムキッチンや洗面化粧台などの**「設備」**は、通常の家具と異なり、設計の時点で配置し、また着工後は動かすことはできません。
操作パネルの**「設備」**をクリックすると、**「設備」**のメニューが開き、設備設置モードになります。
またゲームでは、**「設備」**を配置すると、同時に配管等も自動的に設計されます。

◆設備の種類

「設備」のメニューにはつぎのような種類があります。

■キッチン

コンロ、シンク、冷蔵庫、キャビネットなどが組合わさったシステムキッチンです。
キッチンに設置します。
システムキッチンには、その形状により
●各キャビネットを一直線に配置した「I型」
●平行に2列に配置した「II型」
●コーナーを持つ「L型」「U型」
があります。

■カウンター

造り付けのカウンターです。
洋室や廊下の壁に設置します。
カウンターの上には棚置き用の家具を置くことができます。
カウンターには、その形状により
●直線状の「I型」
●コーナーを持つ「L型」「U型」
があります。

■暖炉

造り付けの暖房用暖炉です。
「洋室」や**「廊下」**の壁に設置します。

■洗面化粧台

造り付けの洗面化粧台です。
「洗面所」「UB」や**「廊下」**などの壁に設置します。

■浴槽

「浴室」「UB」の壁に接して設置する浴槽です。



■トイレ便器

「WC」「UB」の壁に接して設置するトイレ便器です。

■照明

電気照明器具です。
種類には

- ●シャンデリアやダウンライトなどの天井に設置する**「天井用電灯」**
- ●ブラケットのように壁に設置する**「壁用電灯」**

があります。

◆設備のつけかた

設備の基本的なつけかたは、全て同じです。

①設備を選ぶ

設　備
キッチン
カウンター
暖　炉
洗面化粧台
浴　槽
トイレ便器
照　明

設備を設置するには、はじめにどの設備を設置するかを決める必要があります。
ここでは**「キッチン」**の**「I型キッチン」「フラットベーシック」**を設置することにします。
まず**「操作パネル」**で**「設備」**をクリックしてください。
すると**「設備」**のメニュー（**「キッチン」「カウンター」「暖炉」「洗面化粧台」「浴槽」「トイレ便器」「照明」**）が表示されます。

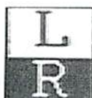
つぎに**「キッチン」**をクリックすると、さらに**「キッチン」**のテーブルが開きます。

種　類	名　称
I型キッチン	フラットベーシック
I型キッチン	［月］ベーシック
I型キッチン	［花］ベーシック
I型キッチン	フラットオーブン付き
I型キッチン	［月］オーブン付き
I型キッチン	［花］オーブン付き
I型キッチン	フラット食器洗い機付き
I型キッチン	［月］食器洗い機付き
I型キッチン	［花］食器洗い機付き
I型キッチン	フラット大型冷蔵庫付き

いま、テーブルには、設置できる**「キッチン」**の種類と名称が並んでいます。(*1)
カーソルでいちばん上の**「I型キッチン」「フラットベーシック」**を選んでクリックします。
画面に製品の姿図が表示されます。

種類	I型キッチン	名称	フラットベーシック		
備考				価格	908,000
幅	270cm	奥行	90cm	材質	ｽﾃﾝﾚｽ
RL	L				
色					

設置



「RL」の項目は、変更することができます。(*2)
「RL」の肌色の枠をクリックすると、「R」「L」の選択メニューが開きます。

どちらか選択し、クリックすると、「L」「R」の表示と、それに併せて姿図が変わります。
設置しないときは右クリックします。

②設計図に設置する

変更できる項目を決めたら**「設置」**をクリックします。
すると選んだ形状の**「キッチン」**のシンボルが、作図ウィンドウに現れます。
カーソルを動かし設置したい場所に移動します。
マウスの右クリックでシンボルを回転させ、設置する場所にあわせ、クリックします。(*3)
設置するかどうか聞いてきますので**「設置」**をクリックすると、**「キッチン」**のシンボルが確定します。(*4)
これで、**「キッチン」**の設置は完了しました。

(*1) 画面一杯に表示できないので、右側の▲、▼やスクロールバーのドラッグでテーブルがスクロールします。

(*2) 項目の枠が肌色のものは変更することができます。

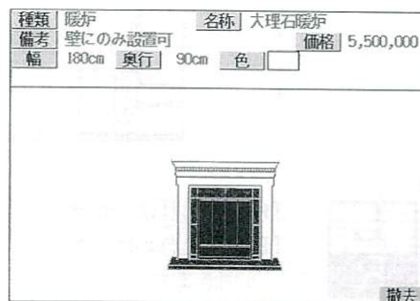
(*3) 正面の方向に注意してください。シンボルを回転させて、壁にぴったり合う方が裏です。壁に付いている状態は、展開図でも確認できます。

(*4) 設置する場所に壁や既に他の設備などがあったりすると設置できません。

◆設備の撤去・色の変更のしかた

一度設置した設備を**「撤去」**するときは、平面図上でそのシンボルをクリックします。(*1)

画面に該当する製品の姿図が表示されます。(*2)



ここで**「撤去」**をクリックすると、その設備は設計図から取り除かれます。(*3)

また「色」の項目の枠が肌色のときは、**「色」**を変更することができます。

「色」の肌色の枠をクリックして色を選びます。

(*1) 建具表から設備を撤去する方法もあります。(→p.84〈建具表を見る〉)

(*2) ふたつ以上の設備などが同じユニットにあるときには、選択メニューが開きます。マウスで選択し、クリックします。

種　類	名　称
暖炉	大理石暖炉
天井用電灯	高級シャンデリア

(*3) 「撤去」したくないときや「色」を変えただけのときは、右クリックで戻ります。

〈建具をつける〉

操作パネルの「**建具**」をクリックすると、「**建具**」のメニューが開き、建具設置モードになります。

◆建具の種類

「**建具**」のメニューにはつぎのような種類があります。

■サッシ

「**サッシ**」は部屋の外壁に設置します。
高さのサイズによって
●「**高窓**」「**標準窓**」などの「**汎用窓**」
●出入りできる「**テラス戸**」
●システムキッチン用の「**キッチン窓**」
●アーチや台形などの「**飾り窓**」
の種類に分かれています。
機能的には
●普通の「**引き違い窓**」
●開閉できない「**FIX窓**」
●羽根の角度を変えれる「**ルーバー窓**」
●上下に開閉する「**上げ下げ戸**」
●上部に欄間の付いた「**欄間付戸**」
などが用意されています。

■出窓

「**出窓**」は部屋の外壁に外向きに設置します。
形状によって
●部屋全般に付ける「**汎用出窓**」
●システムキッチン用の「**キッチン出窓**」
●浴室に付ける薄型の「**浴室出窓**」
●三角形や台形などの「**飾り出窓**」
の種類に分かれています。
機能的には
●開閉できない「**FIX出窓**」
●袖の部分が開閉する「**袖開き出窓**」
●奥の部分が引き違いの「**引違い出窓**」
●組子の付いた「**組子出窓**」
などが用意されています。



■コーナー出窓

「コーナー出窓」は部屋のコーナーの外壁に外向きに設置します。
形状によって

- 部屋全般に付ける**「汎用隅出窓」**
- システムキッチン用の**「キッチン隅出窓」**
- 浴室に付ける薄型の**「浴室隅出窓」**

の種類に分かれています。
機能的には

- 開閉できない**「FIX隅出窓」**
- 袖の部分が開閉する**「袖開き隅出窓」**
- 奥の部分が引き違いの**「引違い隅出窓」**
- 組子の付いた**「組子隅出窓」**

などが用意されています。

■障子

「障子」は普通和室や廊下の壁に付けます。
高さにより**「高窓」**と**「肘掛」**からなる**「障子窓」**は外壁に設置します。
出入りできる**「障子戸」**と欄間の付いた**「欄間付障子戸」**は、部屋と部屋や部屋と廊下の間の内壁に設置します。
障子にはいろいろなデザインのものがあります。
機能面では、普通の障子の他に

- ガラス入りの**「吾妻障子」**
- 下部の上下する**「猫間障子」**

などがあります。

■襖

「襖」は普通和室や廊下の内壁に付けます。
その用途から種類は

- 押入用の片面に襖紙を張った**「押入襖」**
- 天袋の付いた押入用片面の**「天袋付き押入襖」**
- 片面は襖紙、裏面は板を張った**「戸襖（裏面合板）」**
- 両面ともに襖紙を張った間仕切用の**「両面襖」**

に分かれています。
デザインにより無地の他に**「太鼓張」「腰市松」「帯入」「袖入」「腰張」**などが用意されています。

■玄関ドア

「玄関ドア」は玄関の外壁に付けます。
幅や開き型によりその種類は
●1グリッドに納まる「片開きドア」
●サイドに小さな開きドアの付いた「親子ドア」
●両側に開く「両開きドア」
●2グリッドに納まる「片引き戸」
●4グリッドに納まる「両引き戸」
に分かれ、いろいろなデザインのものが用意されています。

■室内ドア

「室内ドア」は普通洋室や洗面所の内壁に付けます。
幅や開き型によりその種類は
●1グリッドに納まる「片開きドア」
●サイドに小さな開きドアの付いた「親子ドア」
●両側に開く「両開きドア」
●引違いの「片引き戸」
に分かれ、いろいろなデザインのものが用意されています。

■勝手口ドア

「勝手口ドア」はキッチンの外壁に付けます。
幅や開き型によりその種類は
●1グリッドに納まる「片開きドア」
●サイドに小さな開きドアの付いた「親子ドア」
●両側に開く「両開きドア」
●引違いの「片引き戸」
に分かれ、いろいろなデザインのものが用意されています。

■トイレドア

「トイレドア」はWCの入り口となる内壁に付けます。
「トイレドア」の種類は
●1グリッドに納まる「片開きドア」
だけですが、デザインはいろいろなものが用意されています。

■浴室ドア

「浴室ドア」はUBや浴室の入り口となる内壁に付けます。
幅や開き型によりその種類は
●1グリッドに納まる「片開きドア」
●サイドに小さな開きドアの付いた「親子ドア」
●両側に開く「両開きドア」
●引違いの「片引き戸」
●2枚に折り畳んで納まる「折り扉」
に分かれ、いろいろなデザインのものが用意されています。



■収納ドア

「収納ドア」はクロゼットの壁に付けます。
「収納ドア」の種類は
●折り畳んで納まる「折り扉」
だけですが、デザインはいろいろなものが用意されています。

■室内収納

「室内収納」は居室や廊下の床に壁に沿って設置します。
「室内収納」は用途によって各種のユニットからなり、
●「書」…本棚ユニット
●「整」…整理棚ユニット
●「和」…和ダンスユニット
●「洋」…洋服ダンスユニット
●「飾」…飾り棚ユニット
●「寝」…寝具入れユニット
のセットです。

■玄関収納

「玄関収納」は玄関にのみ設置します。
玄関と廊下をはさんで設置することもできます。
高さと形状によりその種類は
●背の低い「げた箱」
●飾り棚の付いた背の高い「玄関収納」
に分かれ、いろいろなデザインのものが用意されています。

◆建具の種類によるつけられる場所

建具のうち、「サッシ」「出窓」「コーナー出窓」「玄関ドア」「勝手口ドア」は外壁に、「室内ドア」「トイレドア」「浴室ドア」「室内収納」「玄関収納」は内壁にしか付きません。
また「障子」のうち、「障子窓」は内壁に、「障子戸」は外壁にしか付きません。

◆建具のつけかた

建具の基本的なつけかたは、全て同じです。

①建具を選ぶ

建具をつけるには、はじめにどの建具をつけるかを決める必要があります。
ここでは「サッシ」の「汎用窓」「2枚高窓」を設置することにします。
まず「操作パネル」で「建具」をクリックしてください。

建具
サッシ
出窓
コーナー出窓
障子
襖
玄関ドア
室内ドア
勝手口ドア
トイレドア
浴室ドア
収納ドア
室内収納
玄関収納

すると**「建具」**のメニュー（**「サッシ」「出窓」「コーナー出窓」「障子」「襖」「玄関ドア」「室内ドア」「勝手口ドア」「トイレドア」「浴室ドア」「収納ドア」「室内収納」「玄関収納」**）が表示されます。

つぎに**「サッシ」**をクリックすると、さらに**「サッシ」**のテーブルが開きます。

種類	名称
汎用窓	２枚高窓
汎用窓	２枚標準窓
汎用窓	３枚高窓
汎用窓	４枚高窓
汎用窓	４枚標準窓
汎用窓	角形ＦＩＸ高窓
汎用窓	角形ＦＩＸ標準窓
汎用窓	ルーバー高窓
汎用窓	ルーバー標準窓
汎用窓	ルーバー戸窓

いま、テーブルには、設置できる**「サッシ」**の種類と名称が並んでいます。

カーソルでいちばん上の**「汎用窓」「2枚高窓」**を選んでクリックします。

画面に製品の姿図が表示されます。

種類 汎用窓　名称 2枚高窓
備考 セット価格　価格 43,500
幅 180cm　硝子 標準硝子　雨戸 無　手摺 無
カーテン 無　色
設置

設置しないときは右クリックします。



②設計図に設置する

変更できる項目を決めたら**「設置」**をクリックします。(*1)
すると選んだ幅の**「サッシ」**のシンボルが、作図ウィンドウに現れます。
カーソルを動かし設置したい場所に移動します。
マウスの右クリックでシンボルを回転させ、設置する壁にあわせ、クリックします。
設置するかどうか聞いてきますので**「設置」**をクリックすると、**「サッシ」**のシンボルが確定します。(*2)
これで、建具の設置は完了しました。

(*1) 項目の枠が肌色のものは変更することができます。

(*2) 設置する壁に既に他の建具が付いているときは付けられません。2つ以上の部屋にまたがって建具を付けることはできません。

※障子・襖の枚数

障子･襖は幅を変えると枚数が変わることもあります。

※襖の「開き戸」と「引き戸」

90cm幅の襖は**「開き戸」**180cm幅以上の襖は**「引き戸」**です。

※出窓の設置の注意点

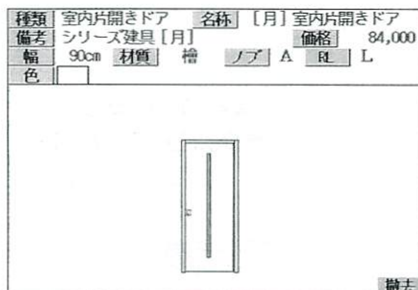
出窓を設置するとき、出窓が外側になるように設置する壁にあわせ、クリックしてください。
L型の内側の角に既に出窓があり、つぎに出窓が重なるようなときには、出窓は付けられません。

※室内収納・玄関収納の設置の注意点

設置するとき、正面の方向に注意してください。
シンボルを回転させて、壁にぴったり合う方が裏です。
壁に付いている状態は、展開図でも確認できます。

◆建具の撤去・色の変更のしかた

一度設置した建具を**「撤去」**するときは、平面図上でそのシンボルをクリックします。(*1)
画面に該当する製品の姿図が表示されます。(*2)



ここで**「撤去」**をクリックすると、その建具は設計図から取り除かれます。(*3)
また**「色」**の項目の枠が肌色のときは、**「色」**を変更することができます。
「色」の肌色の枠をクリックして色を選びます。

(*1) 建具表から建具を撤去する方法もあります。(→p.84〈建具表を見る〉)

(*2) ふたつ以上の建具などが同じユニットにあるときには、選択メニューが開きます。マウスで選択し、クリックします。

種　類	名　称
室内片開きドア	［月］室内片開きドア
汎用窓	2枚高窓

(*3) 「撤去」したくないときや「色」を変えただけのときは、右クリックで戻ります。

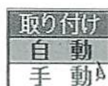


〈屋根をつくる〉

階層で「１階屋根伏図」または、「２階屋根伏図」を選ぶと家の壁だけが表示されます。
この状態でそれぞれ１階、２階の屋根などを設計します。
このとき操作パネルには「屋根」「ドーマ」「煙突」「ひさし」が表示されます。

◆屋根の設置のしかた

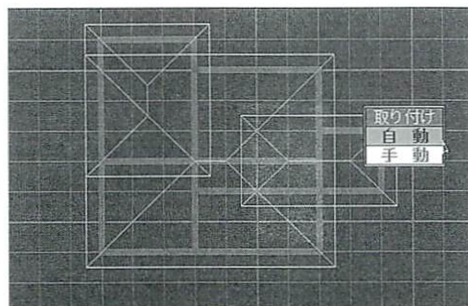
「屋根伏図」で「操作パネル」の「屋根」をクリックします。
すると、「自動」「手動」と書かれたメニューが開き、屋根設置モードになります。



設置のしかたには「自動」と「手動」があります。(*1)
複雑な建物の屋根もひとつひとつの「屋根」を組み合わせてつくられます。(*2)

■自動設置

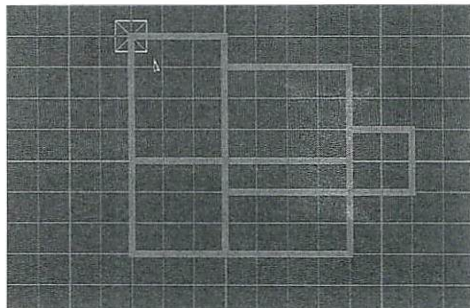
屋根設置モードで「自動設置」をクリックすると「寄棟」か「切妻」か屋根の形状を聞いてきます。(*3)
どちらか選んでクリックすると、自動的に屋根がかかります。



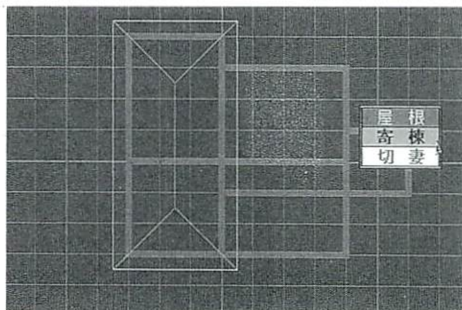
右クリックで屋根設置モードから抜けます。

■手動設置

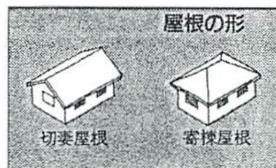
屋根設置モードで「手動設置」をクリックすると「寄棟」か「切妻」か屋根の形状を聞いてきます。
どちらか選んでクリックすると、「作図ウィンドウ」に緑色の四角が表示されます。



屋根をかけたい隅でクリックします。
マウスを動かすとクリックした位置を基点に屋根が広がります。(*4)
位置を確定してクリックすると指定した屋根が確定します。



「手動設置」は連続してすることができ、右クリックでこのモードから抜けます。(*5)
さらに右クリックで屋根設置モードから抜けます。



(*1) まず自動で屋根をかけておき、必要に応じて手動で手直しすると良いでしょう。

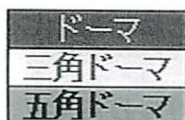
(*2) 一軒の家に屋根を40個まで組み合わせることができます。

(*3) 屋根は傾斜のついた面の組み合わせで、高い部分を「棟」と呼び、緑色の実線で表されます。また廻りの低いところを「軒」といいます。「棟」と平行する「軒」の長さが等しいときは、「切妻」と呼びます。「棟」が平行する「軒」の長さがより短いときは、「寄棟」と呼びます。

(*4) 「棟」は長方形の長い辺に平行になります。

(*5) 複数の屋根を組み合わせ、家の壁全体を被わなければなりません。

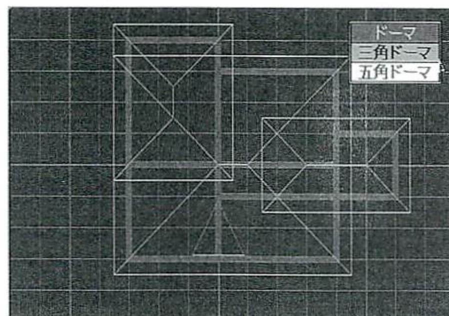




◆ドーマの設置のしかた

「屋根伏図」で「操作パネル」の「ドーマ」をクリックします。
すると、「ドーマ」のメニューが開き、ドーマ設置モードになります。

「ドーマ」の形状を選んでクリックすると、「作図ウィンドウ」に三角の「ドーマ」のシンボルが現れます。(*1)
カーソルを動かし設置したい「屋根」の上に移動します。
マウスの右クリックでシンボルを回転させ、方向を決めて、クリックします。
設置するかどうか聞いてきますので「設置」をクリックすると、「ドーマ」のシンボルが確定します。(*2)
これで、「ドーマ」の設置は完了しました。

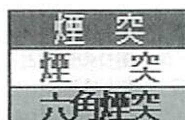


「ドーマ」は連続してする設置ができ、右クリックでこのモードから抜けます。(*3)

(*1) 三角形の底辺の位置が「ドーマ」の窓方向になります。

(*2) ドーマは屋根からはみ出して設置できません。

(*3) 一軒の家に設置できる「ドーマ」は20個までです。

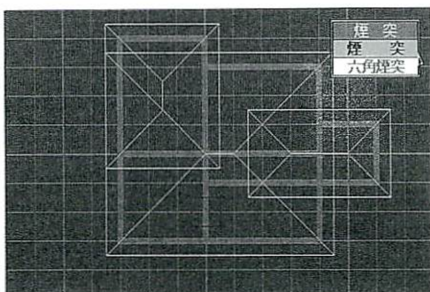


◆煙突の設置のしかた

「屋根伏図」で「操作パネル」の「煙突」をクリックします。
すると、「煙突」のメニューが開き、煙突設置モードになります。

「煙突」の形状を選んでクリックすると、「作図ウィンドウ」に四角形の「煙突」のシンボルが現れます。
カーソルを動かし設置したい「屋根」の上に移動し、クリックします。
設置するかどうか聞いてきますので「設置」をクリックすると、「煙突」のシンボルが確定します。(*1)

これで、「煙突」の設置は完了しました。



「煙突」は連続してする設置ができ、右クリックでこのモードから抜けます。(*2)

(*1)「煙突」は屋根からはみ出して設置できません。

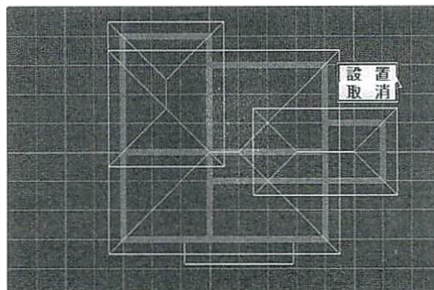
(*2) 一軒の家に設置できる「煙突」は2個までです。

ひさし
90 x 45cm
180 x 90cm
270 x 90cm
360 x 90cm

◆ひさしの設置のしかた

「屋根伏図」で「操作パネル」の「ひさし」をクリックします。
すると、「ひさし」のメニューが開き、ひさし設置モードになります。

「ひさし」のサイズを選んでクリックすると、「作図ウィンドウ」に選んだサイズの「ひさし」のシンボルが現れます。(*1)
カーソルを動かし設置したい場所に移動し、マウスの右クリックでシンボルを回転させ、設置する外壁にあわせてクリックします。(*2)
設置するかどうか聞いてきますので「設置」をクリックすると、「ひさし」のシンボルが確定します。(*3)
これで、「ひさし」の設置は完了しました。











「ひさし」は連続して設置ができ、右クリックでこのモードから抜けます。(*4)

(*1) 「90x45cm」「180x90cm」「270x90cm」「360x90cm」は平面図上でそれぞれ1ユニット、2ユニット、3ユニット、4ユニットの幅となります。

(*2) つける方向に注意してください。シンボルのを開いている面を外壁につけます。

(*3) 設置する場所に他の「ひさし」があると設置できません。

(*4) 一軒の家に設置できる「ひさし」は40個までです。

◆屋根・ドーマ・煙突・ひさしの削除のしかた

設置した屋根・ドーマ・煙突・ひさしを**「削除」**したいときは、作図ウィンドウ上で直接該当するものをクリックします。(*1)
すると該当するシンボルの色が変わり、削除するか確認してきますので、**「実行」**をクリックします。

(*1) 煙突やドーマなどがあるときはそちらが優先されます。他の「ドーマ」や「煙突」などに重なっているときは、正しく指定されないことがあります。

〈外構をつくる〉

操作パネルの**「外構」**をクリックすると、**「外構」**のメニューが開き、外構設置モードになります。
「外構」は全部合わせて40個まで設置できます。

◆外構の種類

「外構」のメニューにはつぎのような種類があります。

外　構
テラス
玄関ポーチ
カーポート
門　扉
灯　籠
植　栽

■テラス

「テラス」は建物1階の外壁に沿って設置します。
雨よけのひさしがあり、物干しのついたものもあります。

■玄関ポーチ

「玄関ポーチ」は**「玄関」**の外側に設置します。
いろいろなデザインのものがあります。

■カーポート

屋根付きの車庫です。
「カーポート」は「敷地」の「道路側」に境界に沿って設置します。自動車が2台入る大型のものもあります。

■門扉

「門扉」は「敷地」の「道路側」に境界に沿って設置します。
いろいろなデザインのものがあります。

■灯篭

庭に置く石でできた灯篭です。

■植栽

庭に植える「木」です。
いろいろなデザインのものがあります。

■バルコニー

「バルコニー」は建物2階の外壁に沿って設置します。手摺のついた張り出しデッキでサッシ戸から出入りできます。

◆テラス・玄関ポーチのつくりかた

①種類を選ぶ

「テラス」「玄関ポーチ」を設置するには、はじめに何を設置するかを決める必要があります。
ここではテラスの「テラス」を設置することにします。
まず「1階平面図」で「操作パネル」で「外構」をクリックしてください。
すると「外構」のメニュー（「テラス」「玄関ポーチ」「カーポート」「門扉」「灯篭」「植栽」）が表示されます。
つぎに「テラス」をクリックすると、さらに「テラス」のテーブルが開きます。

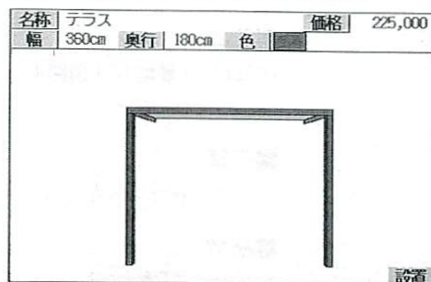
名　称
テラス
物干し付きテラス
カーブテラス
物干し付きカーブテラス
ガーデンルームテラス



いま、テーブルには、設置できる**「テラス」**の名称が並んでいます。

カーソルでいちばん上の**「テラス」**を選んでクリックします。

画面に製品の姿図が表示されます。(*1)



設置しないときは右クリックします。

②設計図に設置する

変更できる項目を決めたら**「設置」**をクリックします。(*2)

すると選んだ**「テラス」**のシンボルが、作図ウィンドウに現れます。

カーソルを動かし設置したい場所に移動します。

マウスの右クリックでシンボルを回転させ、設置する外壁につくようにあわせ、クリックします。

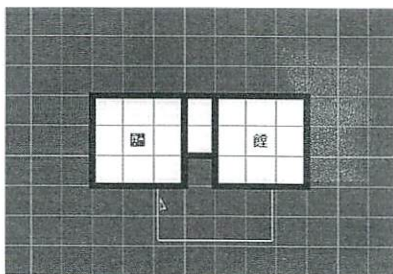
設置するかどうか聞いてきますので**「設置」**をクリックすると、**「テラス」**のシンボルが確定します。(*3)

これで、**「テラス」「玄関ポーチ」**の設置は完了しました。

(*1) 幅が「180cm」「270cm」「360cm」は平面図上でそれぞれ2ユニット、3ユニット、4ユニットの幅となります。奥行きが「180cm」「270cm」は平面図上でそれぞれ2ユニット、3ユニットの奥行となります。

(*2) 項目が肌色のものは変更することができます。

(*3) 外構の設置される場所に、1ユニットでも他の外構などがあると設置できません。敷地境界線ぎりぎりに「テラス」「玄関ポーチ」を設置することもできません。また設置する壁に凹凸があっては付けられません。



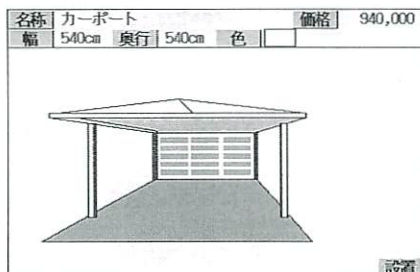
◆カーポートのつくりかた

①カーポートを選ぶ

「カーポート」を設置するには、はじめにどの**「カーポート」**を設置するかを決める必要があります。
ここでは**「カーポート」**を設置することにします。
まず**「1階平面図」**で**「操作パネル」**で**「外構」**をクリックしてください。
すると**「外構」**のメニュー（**「テラス」「玄関ポーチ」「カーポート」「門扉」「灯篭」「植栽」**）が表示されます。
つぎに**「カーポート」**をクリックすると、さらに**「カーポート」**のテーブルが開きます。

名　称
カーポート
塀付きカーポート
ガレージ

カーソルでいちばん上の**「カーポート」**を選んでクリックします。
画面に製品の姿図が表示されます。(*1)



設置しないときは右クリックします。

②カーポートを設置する

変更できる項目を決めたら**「設置」**をクリックします。(*2)
すると選んだ幅の**「カーポート」**のシンボルが、作図ウィンドウに現れます。
カーソルを動かし設置したい場所に移動します。
マウスの右クリックでシンボルを回転させ、設置する道路側の敷地境界線に間口を合わせ、クリックします。(*3)



設置するかどうか聞いてきますので「設置」をクリックすると、「カーポート」のシンボルが確定します。(*4)
これで、「カーポート」の設置は完了しました。

(*1) 「270cm」の幅は平面図で間口が3グリッド幅となり
「540cm」の幅は平面図で間口が6ユニット幅となり、自動車が2台入ります。

(*2) 項目が肌色のものは変更することができます。

(*3) 「道路付け」は平面図上で濃い灰色で示されています。

(*4) 「カーポート」の設置される場所に、1ユニットでも他の外構などがあると設置できません。「カーポート」を設置しようとする間口に「門扉」があると設置できません。

◆門扉のつくりかた

①門扉を選ぶ

「門扉」を設置するには、はじめにどの「門扉」を設置するかを決める必要があります。
ここでは「洋風アルミ門」を設置することにします。
まず「1階平面図」で「操作パネル」で「外構」をクリックしてください。
すると「外構」のメニュー（「テラス」「玄関ポーチ」「カーポート」「門扉」「灯篭」「植栽」）が表示されます。
つぎに「門扉」をクリックすると、さらに「門扉」のテーブルが開きます。

名称
洋風アルミ門
ウッディー洋風門
親子門扉
洋風アーチA
洋風アーチB
洋風アーチ門A
洋風アーチ門B
洋風アーチ門C
洋風高級門A
洋風高級門B

カーソルでいちばん上の「洋風アルミ門」を選んでクリックします。
画面に製品の姿図が表示されます。

名称	洋風アルミ門			価格	340,000
幅	270cm	奥行	90cm	色	

設置

②門扉を設置する

変更できる項目を決めたら**「設置」**をクリックします。(*1)
すると選んだ幅の**「門扉」**のシンボルが、作図ウィンドウに現れます。
カーソルを動かし設置したい場所に移動します。
マウスの右クリックでシンボルを回転させ、設置する道路側の敷地境界線上に合わせ、クリックします。
設置するかどうか聞いてきますので**「設置」**をクリックすると、**「門扉」**のシンボルが確定します。(*2)
これで、**「門扉」**の設置は完了しました。

(*1) 項目が肌色のものは変更することができます。

(*2) 「門扉」を設置しようとするグリッドに既に「門扉」や「カーポート」が重なってあると設置できません。

◆灯篭・植栽の置きかた

①種類を選ぶ

名称
勧修寺型灯籠
平等院型灯籠
七重の塔

「灯篭」「植栽」を設置するには、はじめに何を設置するかを決める必要があります。
ここでは灯篭の**「勧修寺型灯篭」**を設置することにします。
まず**「1階平面図」**で**「操作パネル」**で**「外構」**をクリックしてください。
すると**「外構」**のメニュー（**「テラス」「玄関ポーチ」「カーポート」「門扉」「灯篭」「植栽」**）が表示されます。
つぎに**「灯篭」**をクリックすると、さらに**「灯篭」**のテーブルが開きます。

いま、テーブルには設置できる**「灯篭」**の名称が並んでいます。
カーソルでいちばん上の**「勧修寺型灯篭」**を選んでクリックします。画面に製品の姿図が表示されます。(*1)

名称	勧修寺型灯籠			価格	1,000
幅	90cm	奥行	90cm		

設置

設置しないときは右クリックします。



②設計図に設置する

「設置」をクリックします。

すると丸い**「勧修寺型灯篭」**のシンボルが、作図ウィンドウに現れます。

カーソルを動かし設置したい場所に移動し、クリックします。(*2)

設置するかどうか聞いてきますので**「設置」**をクリックすると、**「灯篭」**のシンボルが確定します。

これで、**「灯篭」「植栽」**の設置は完了しました。

(*1) 肌色の項目がないので、何も変更できません。

(*2) 外構の設置される場所に、1ユニットでも他の外構などがあると設置できません。建物に「灯篭」「植栽」が重なることはできません。敷地境界線ぎりぎりに「灯篭」「植栽」を設置することもできません。

◆バルコニーのつくりかた

①バルコニーを選ぶ

「バルコニー」を設置するには、はじめにどの**「バルコニー」**を設置するかを決める必要があります。

ここでは**「［月］バルコニー」**を設置することにします。

まず**「2階平面図」**で**「操作パネル」**で**「外構」**をクリックしてください。

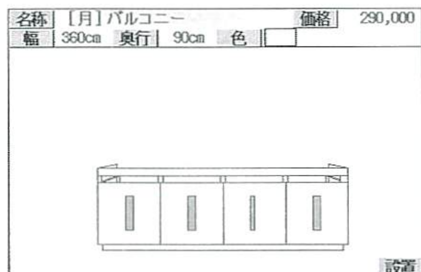
すると**「外構」**のメニュー（**「テラス」「玄関ポーチ」「カーポート」「門扉」「灯篭」「植栽」**）が表示されます。

つぎに**「バルコニー」**をクリックすると、さらに**「バルコニー」**のテーブルが開きます。

名　称
［月］バルコニー
［花］バルコニー
標準バルコニー
格子バルコニー

カーソルでいちばん上の**「［月］バルコニー」**を選んでクリックします。

画面に製品の姿図が表示されます。



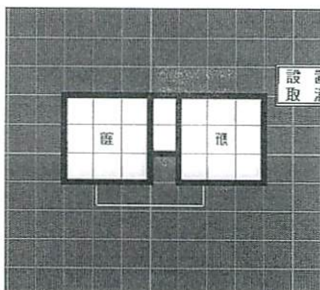
設置しないときは右クリックします。

②バルコニーを設置する

変更できる項目を決めたら**「設置」**をクリックします。(*1)
すると選んだ幅の**「バルコニー」**のシンボルが、作図ウィンドウに現れます。
カーソルを動かし設置したい場所に移動します。
マウスの右クリックでシンボルを回転させ、設置する外壁につくようにあわせ、クリックします。(*2)
これで、**「バルコニー」**の設置は完了しました。

(*1) 項目が肌色のものは変更することができます。

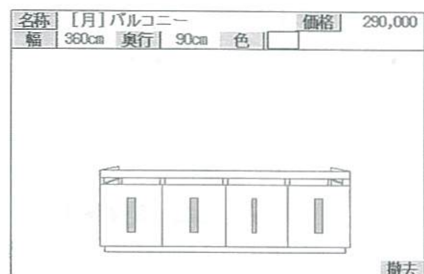
(*2) 「バルコニー」の設置される場所に、他のバルコニーが重なると設置できません。敷地境界線ぎりぎりに「バルコニー」を設置することもできません。また設置する壁に凹凸があっては付けられません。





◆外構の撤去・色の変更のしかた

一度設置した外構を「**撤去**」するときは、平面図上でそのシンボルをクリックします。(*1)
画面に該当する製品の姿図が表示されます。



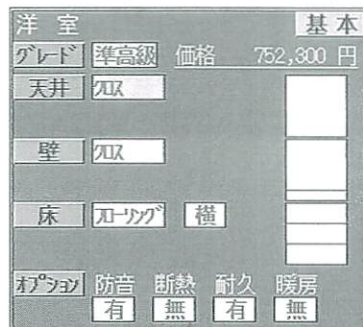
ここで「**撤去**」をクリックすると、その外構は設計図から取り除かれます。
また「**色**」の項目の枠が肌色のときは、「**色**」を変更することができます。
「**色**」の肌色の枠をクリックして色を選びます。(*2)

(*1) 建具表から外構を撤去する方法もあります。(→p.84〈建具表を見る〉)

(*2) 「撤去」したくないときや「色」を変えただけのときは、右クリックで戻ります。

〈部屋の仕様を見る〉

「**平面図**」の作図ウィンドウで部屋を直接クリックします。(*1)
するとその部屋の内装イメージが表示されます。



この状態で、その部屋の内装を変更することができます。

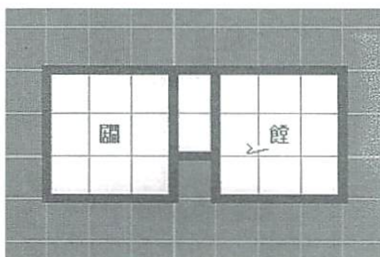
(→p.42◆内装の決めかた)

ここで「**基本**」をクリックすると基本仕様で設定した内装に戻ります。
右クリックで平面図に戻ります。

(*1) **建具のある壁をクリックしたり、設備などがあるユニットをクリックすると「設備」や「建具」が優先されます。何もついていない場所をクリックしてください。**

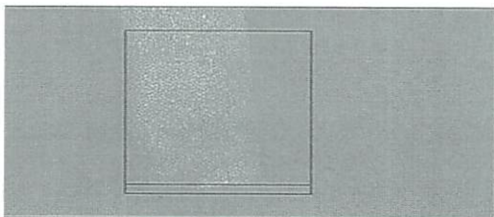
〈展開図を見る〉

「**操作2パネル**」の「**展開図**」をクリックすると、鏃（やじり）型のカーソルが作図ウィンドウ中央に現れます。
これで「**展開図**」モードに入ります。




鏃（やじり）カーソル

鏃（やじり）型のカーソルは右クリックで方向が変わります。
展開図を見たい部屋の中にカーソルを移動し、見たい方向に合わせます。
クリックすると「**展開図**」「**終了**」の選択を聞いてきますから、「**展開図**」を選ぶと、指定された壁の展開図が表示されます。(*1)



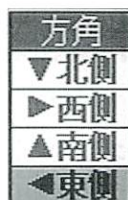
この状態で再びクリックすると、鏃（やじり）カーソルに戻ります。
「**展開図**」モードから抜けるには、「**展開図**」「**終了**」の選択のとき「**終了**」を選びます。

(*1) **「展開図」は壁の情報図ですから、開口した壁が透視されて見えるわけではありません。また「天井照明」など、壁についている建具や設備以外の設備などは表示されません。**



〈立面図を見る〉

「操作2パネル」の「立面図」をクリックすると、「方角」のメニューが開き、「立面図」モードになります。



立面図は家を四方から見た図ですから、まず方角を選びます。(*1)
ここでは「北側立面図」を見ることにします。
「方角」メニューの「北側」をクリックします。
これで「北側立面図」が表示されました。



この状態で再びクリックすると、「方角」メニューに戻ります。
「方角」メニューで右クリックすると、「立面図」モードから抜けます。

(*1) 平面図の上が北です。
したがって「北側立面図」は家を上側（北）から見た図です。

〈仕上表を見る〉

「操作2パネル」の「仕上表」をクリックすると、設計した各部屋の内装の一覧表が表示されます (*1)

部屋	グレード	天井	壁	床	価格
居間(L)	標準	クロス	クロス	フローリング	336,900
食堂(D)	標準	クロス	クロス	フローリング	421,200
台所(K)	標準	クロス	クロス	フローリング	336,900
主寝室	標準	クロス	クロス	フローリング	252,700
浴室	標準	パネル	タイル	タイル	364,500
WC	標準	パネル	タイル	タイル	291,600
洗面所	標準	クロス	クロス	フローリング	168,400
応接室	標準	クロス	クロス	フローリング	379,000
廊下	標準	クロス	クロス	フローリング	189,500
玄関	標準	クロス	クロス	フローリング	336,900

カーソルを上下に動かして部屋をひとつ指定し、クリックします。

するとその部屋の内装イメージが表示されます。

洗室			基本
グレード	準高級	価格	752,300 円
天井	クロス		
壁	クロス		
床	フローリング	横	
オプション	防音 有	断熱 無	耐久 有	暖房 無

この状態でその部屋の内装を変更することができます。

(→p.42 ◆内装の決めかた)

右クリックで各部屋の内装一覧表示の画面に戻ります。(*2)
さらに右クリックすると、このモードから抜けます

(*1) 部屋がひとつもないときは、クリックしても反応しません。

(*2) 内装を変更したときは、その部屋の内装の変更項目は変わっています。

〈建具表を見る〉

「操作2パネル」の「建具表」をクリックすると、設計中の設置済み建具と設備の一覧表が表示されます。(*1)

種　類	名　称	価　格
汎用窓	2枚高窓	45,500
汎用窓	2枚高窓	45,500
汎用窓	ルーバー高窓	38,200
テラス戸	3枚テラス戸欄間付	153,500
玄関両開きドア	格子ドア	960,800
室内片開きドア	［彩］室内片開きドア	119,500
室内親子ドア	［月］室内親子ドア	111,500
室内片開きドア	ガラリドア	122,300

カーソルを上下に動かして「建具」や「設備」をひとつ指定し、クリックします。
するとその「建具」あるいは「設備」の姿図が表示されます。

種類	室内親子ドア	名称	［月］室内親子ドア				
備考	シリーズ建具［月］	価格	111,500				
幅	180cm	材質	檜	ノブ	D	RL	L
色							

撤去

この状態でその「建具」あるいは「設備」の色を変えたり、撤去したりすることもできます。(→p.60 ◆設備の撤去・色の変更のしかた,→p.67 ◆建具の撤去・色の変更のしかた)
右クリックで建具と設備の一覧表示の画面に戻ります。
さらに右クリックすると、このモードから抜けます

(*1) 「建具」も「設備」もひとつもないときは、クリックしても反応しません。







〈明細表を見る〉

「操作2パネル」の「明細表」をクリックすると、現時点での費用の一覧表が表示されます。

工事費用	
仮設工事	595,500 円
基礎工事	1,104,900 円
木 工 事	7,375,500 円
屋根工事	569,400 円
外装工事	2,332,000 円
建具費用	1,596,800 円
内装費用	3,077,600 円
設備費用	908,000 円
外構費用	133,000 円
諸 経 費	1,769,200 円
小 計	19,461,900 円
土地価格	246,970,000 円
合 計	266,431,900 円

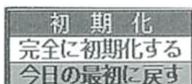
費用は土地価格と工事費用の合計で、工事費用は

- ●仮設工事 …工事の際に必要な足場、シートなどです。建てる家の規模で決まってきます。
- ●基礎工事 …家の土台となるコンクリート基礎です。建築面積で決まります。
- ●木工事 ……柱や梁などの木造の家を建てる中心となる部分です。家の規模、グレードによって決まります。
- ●屋根工事 …屋根、軒などです。屋根面積、屋根の材質によって決まります。
- ●外装工事 …外壁材、仕上げなどです。
- ●建具工事 …ドア、サッシ等建具にかかった費用です。
- ●内装工事 …各部屋の内壁材、仕上げなどです。
- ●設備工事 …キッチンユニット等設備にかかった費用です。
- ●外構工事 …門扉やカーポート等外構にかかった費用です。
- ●諸経費 ……現場経費と、一般管理費です。工費の総額で決まります。

の内訳が一覧できます。

もう一度クリックすると戻ります。

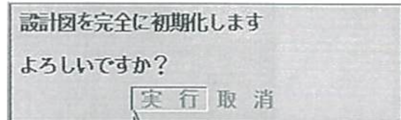
《設計をやり直すには》



「操作2パネル」の「初期化」をクリックすると、「初期化」メニューが開きます。
初期化するのをやめたいときは、右クリックします。

〈完全に初期化する〉

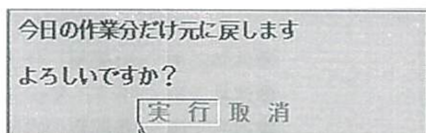
今設計している家の設計を、始めからやり始めたくなったときに実行します。
「初期化」メニューで「完全に初期化する」をクリックします。



初期化するか確認してきますので「実行」をクリックします。
すると平面図からすべての部屋や建具などが取り除かれます。
「取消」をクリックすれば「初期化」メニューに戻ります。

〈今日の最初に戻す〉

今回設計モードに入った最初の状態に戻します。
「初期化」メニューで「今日の最初に戻す」をクリックします。



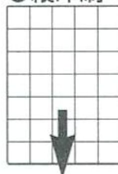
初期化するか確認してきますので「実行」をクリックします。
すると今回設計モードに入ったときの状態の設計図に変わり、今日の作業のやり直しができます。(*1)
「取消」をクリックすれば「初期化」メニューに戻ります。

(*1) 完全に初期化してしまった後でも、「今日の最初に戻す」を行なうと、今回設計モードに入った状態に復活します。

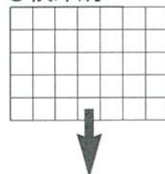
《設計図を印刷する》

平面図をプリンタで印刷したいときは、「1階平面図」または「2階平面図」で「操作2パネル」の「印刷」をクリックします。
すると、「縦印刷」か「横印刷」か開いてきますので、どちらか選んでクリックします。(*1)
さらに確認メッセージで「実行」をクリックすると、平面図がプリンタに出力されます。
印刷が終了すると「終了しました。」のメッセージが出ますので、クリックしてください。

●縦印刷



●横印刷

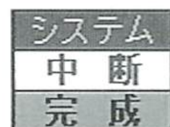


(*1)「印刷」しないときは右クリックで戻ります。

注）プリンタはできるだけ初期状態で御使用ください。

《設計を終了する》

「操作2パネル」の「システム」をクリックすると、「システム」メニューが開き、設計モードを終了します。
終了するのをやめたいときは、右クリックします。



〈中断する〉

「中断」をクリックすると今日の作業を終了し、メイン画面に戻ります。(*1)
このとき1日経過します。
設計図は保存され、後日この設計図を開くと、今の状態から設計を再開します。

(*1)）設計を「中断」した状態では「着工」することはできません。



〈完成する〉

「完成」をクリックすると設計は終了し、着工できる状態になります。(*1)

設計図は保存され、今日の作業を終了し、メイン画面に戻ります。

このとき1日経過します。

「着工」するまでは、設計の変更は可能で、後日この設計図を開くと、今の状態から設計を再開します。

(*1) 設計が「着工」できる状態になっていないときは、メッセージが出て「完成」できません。

【第8章　着工から売却まで】

ここでは、設計後の着工から家の完成、家具の購入・設置、売却までの説明をします。

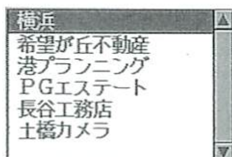
《着工から竣工まで》

家の設計が完了すると、いよいよ建築です。

〈着工〉

実際に家の建築工事を始めることを**「着工」**といいます。
ここでは**「着工」**手順について説明をします。

◆建築業者を決める



家を着工するためには、家の建築作業を**「建築業者」**に依頼しなければいけません。
建築業者は、**「○○工務店」**や**「××建設」**などという名前がついています。
マップ上の地域ポイントをクリックすると、メニューの中にこういった名前があるはずです。

見つけたら、クリックしてみましょう。
建築業者の担当者が画面に現われたら、どの家を着工するか聞かれますので、着工したい家を設計が完了している家のリストから選んでクリックします。

顧客	番地
川崎	世田谷区成城

発注が終わると、画面に「立看板」が表示され、着工が行なわれたことがわかります。



◆スケジュールを確認する

着工すると、スケジュール表に「**検査**」と「**竣工（完成）**」の予定が書き込まれます。
コマンドウインドウの「**スケジュール**」をクリックして、これらの日程を確認しましょう。

〈検査〉

家を着工したら、竣工までは3～4ヶ月かかります。
この間に、建築基準法などの検査が月に一回行なわれます。
検査の予定日は着工した日にわかりますから、スケジュール表を見て確認しておきましょう。

1年3月 1/Ⅰ
Ⅱ
Ⅲ
Ⅳ
Ⅴ
2/Ⅰ
Ⅱ
Ⅲ
Ⅳ 川崎邸検査
Ⅴ
3/Ⅰ
Ⅱ
Ⅲ
Ⅳ
Ⅴ
4/Ⅰ
Ⅱ
Ⅲ
Ⅳ
Ⅴ
▲ 前頁
▼ 次頁
進 行
海外買付

検査の日は、なにか問題が発覚すると現場から連絡が入ることになっているので、他の予定を入れずに、事務所で待機しておくことになります。
もし検査で、なにか問題が発覚すると、当然手直しをしなければならなくなり、当初の予定よりも工事費が高くかかってしまいます。

〈竣工〉

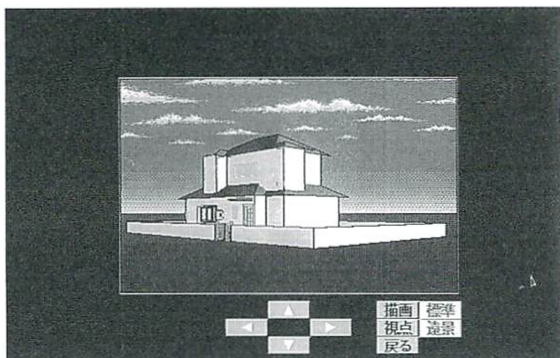
着工から3～4ヶ月が建つと、いよいよ竣工日、家の完成を迎えます。

《家を鑑賞する》

完成した家は、内外から鑑賞することができます。

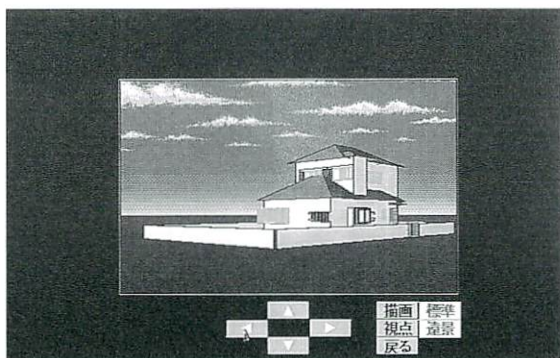
〈外観を鑑賞する〉

完成した家の外観は、東西南北、上下、遠景･近景の全16視点から鑑賞することができます。
家が完成したら、**「外観を見る」**をクリックしてください。画面が外観鑑賞画面に変わります。



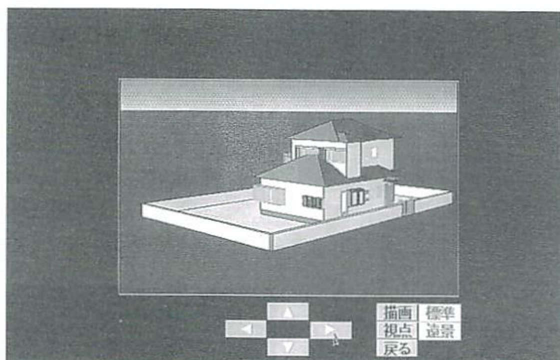
◆視点（方向）の切り替え

◀と▶をクリックすることで、東西南北の4視点を切り替えます。



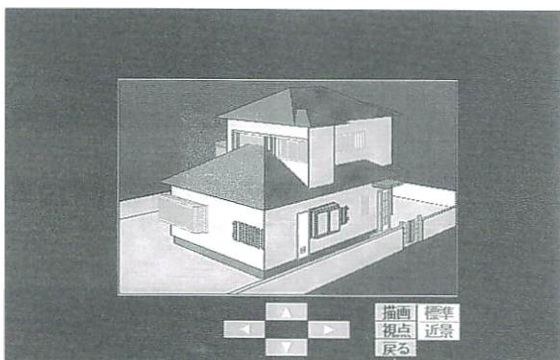


▲と▼をクリックすることで、上下2視点を切り替えます。



◆視点（距離）の切り替え

「視点」をクリックすることで、**「遠景」**と**「近景」**の2距離から見ることができます。



◆描画モードの切り替え

外観の描画には、**「高速」「精細」「標準」**の3種類のモードがあります。

- **「高速」**は、描画を高速に行ないますが、代わりに画像の精度が低くなります。
- **「精細」**は、画像の精度が高くなりますが、代わりに描画時間が長くかかります。
- **「標準」**は、描画時間、画像の精度ともに標準的なものです。

建てた家を、いろいろな角度からつぎつぎに見てみたい場合は**「高速」**モードを、一つの視点からじっくり鑑賞する場合には**「精細」**モードを、通常のゲーム中には**「標準」**モードを選ぶと良いでしょう。





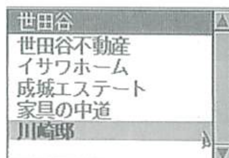


〈家の中を鑑賞する〉

完成した家の内部は、どこでも好きな場所を好きな方向から見ることができます。
ただし、収納の中は見ることができません。

◆完成した家を訪ねる

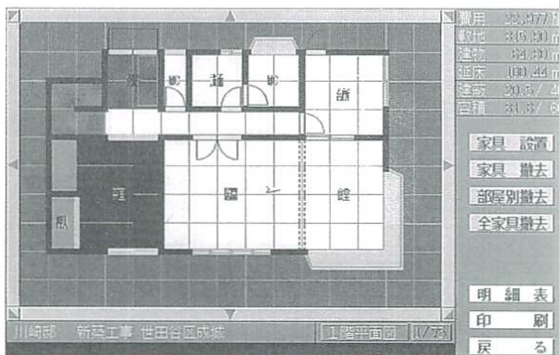
家が完成したら、その家の土地の地域ポイントをクリックすると、メニューに完成した家が新しく追加されているはずです。この場合、顧客の名前の後に**「邸」**と付きます。



この家へ移動すると、メニューが開き**「内観」**と**「外観」**のどちらを見るのかを選択します。
ここでは**「内観」**をクリックします。

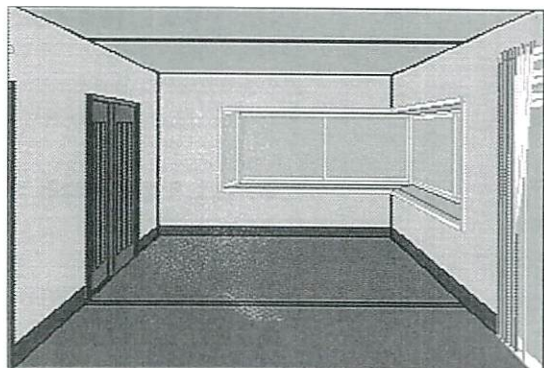
◆「内観」

「内観」をクリックすると、その家の平面図が表示され、作業ウインドウ上に、鏃（やじり）型に変わったカーソルが表示されます。

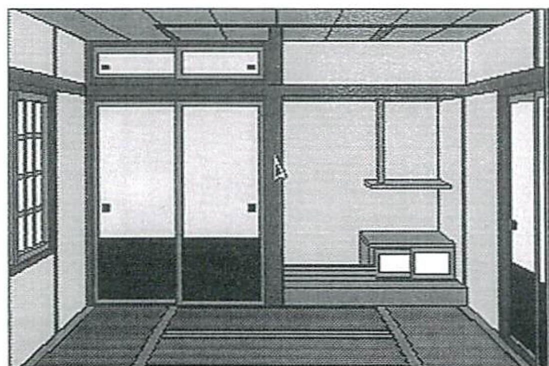


このカーソルを、作業ウインドウ上の部屋の上に重ねてクリックすると、鏃（やじり）の尖っている方を前方として見た、その部屋のグラフィックが表示されます。





カーソルの向きは、右クリックを１回するごとに90度ずつ回転します。
表示された**「内観」**のグラフィックは、右クリックをすると閉じます。
また、**「内観」**グラフィックを表示したまま作業ウインドウの周囲の枠の◀▶▼▲をクリックすると、クリックした方向に一歩進んだグラフィックが表示されます。連続してこれを繰り返すことで、あたかも部屋の中を歩いているように見えます。



◆「明細表」

この家の**「工事費用」「土地価格」「家具費用」「合計」**をひとめで見ることができます。家具の設置の際に、現在費用がいくらかかっているかを調べるのに便利です。

◆「印刷」

この「内観」を見る時点でも、平面図を印刷することができます。

印刷のしかたは、《設計図を印刷する》(P.87)と同様です。

《家具の購入・設置》

家が完成したら、家具の配置をしましょう。

配置の前に、まず、顧客の要望する家具を買い揃える必要があります。

〈家具を購入する場所〉

家具が買える場所は、デパートや家具屋、骨董品屋などです。これらの店は、不動産屋や建築業者同様、マップの中に存在しています。こまめにマップ上の地域ポイントをチェックして、目指す家具を扱っている店を探しておきましょう。



●デパート

家具全般、及び観葉植物などを扱っています。



●家具屋

机、ベッド、タンスなどの一般的な家具を扱っています。



●電気屋

照明器具、AV機器、洗濯機などの電気製品を扱っています。



●骨董品屋
壷、甲冑（かっちゅう）などの骨董品を扱っています。
●美術品店
絵画、掛け軸などの美術品を扱っています。



●よろず屋
さまざまな物を扱っています。また、持っている家具を売却することができます。

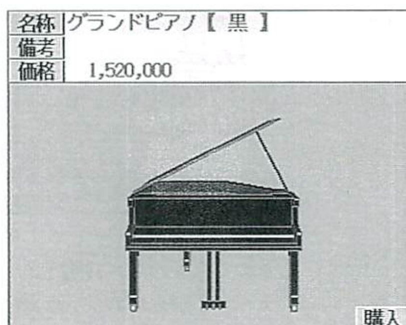
●フリーマーケット
たまに、どこかの町でフリーマーケットが開かれていることがあります。
開いている日はさだかではありません。
時間があるときに、いろいろな街を覗いてみると良いでしょう。

〈家具の購入〉

地域ポイントをクリックし、デパートや家具屋をメニューから選択します。
店名をクリックすると、画面にその店の商品リストが表示されます。

名　　称	価　格
アップライトピアノ【 紺 】	1,040,000
アップライトピアノ【 赤 】	1,040,000
エレクトーン【 黒 】	1,258,000
エレクトーン【 緑 】	1,258,000
エレクトーン【 青 】	1,258,000
ステレオミニコンポ(棚置)【灰色】	250,000
ステレオミニコンポ(棚置)【 緑 】	250,000
ステレオミニコンポ(棚置)【 青 】	250,000
ステレオミニコンポ(棚置)【 赤 】	250,000
洋風シェード付スタンド【 白 】	38,000

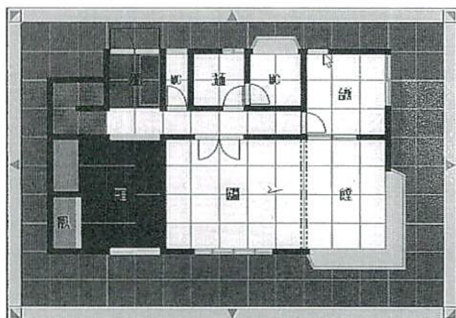
リストから欲しい家具を見つけたら、リスト上の商品名をクリックします。
その商品のカタログが開きます。



カタログを見て気に入った場合は、**「購入」**をクリックします。これで、その商品を購入したことになり、**「手帳」**の**「家具」**のリストにその商品が書き込まれます。

〈家具の設置〉

家具は、完成した家（客に売却する前）にだけ設置できます。家の内装を見るときと同様に、完成した家のある場所に（地域ポイントをクリックして）行きます。
地域ポイントのメニューから完成した家をクリックすると、**「外観」**と**「内観」**のメニューが表示されるので、**「内観」**をクリックします。
家の図面が表示されます。

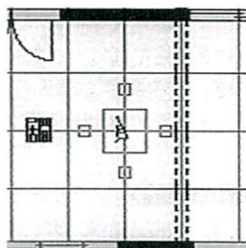


つぎに画面右側の操作パネルの**「設置」**をクリックすると、現在持っている家具のリストが表示されます。

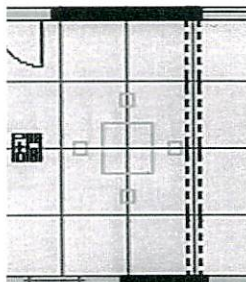


名称	設置	価格
茶室セット【 黒 】		6,000,000
標準書斎机セット【茶色】		58,000
ジャイアントデートパーム【 白 】		58,000
ダイニング４人掛アンティーク【茶色】		1,283,000
ベンジャミン【 白 】		32,000
水墨画掛け軸(風景)【 黒 】		880,000

そのリストから、設置したい家具を選んでクリックすると、カーソルが家具のシンボルに変わります。



そのカーソルを設置したい場所に動かしクリックすると、図面上に家具のシンボルが確定され、その家具が設置できたことになります。

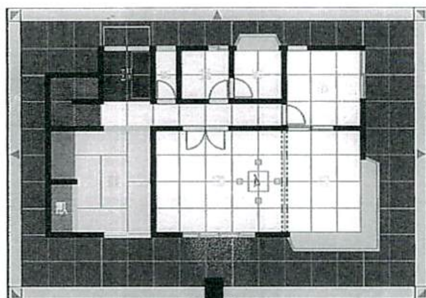


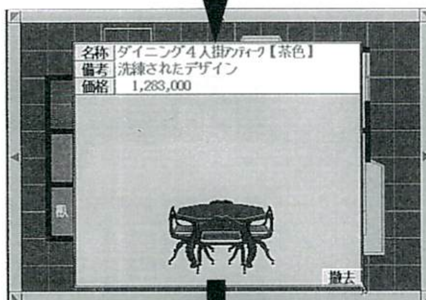
〈家具の撤去〉

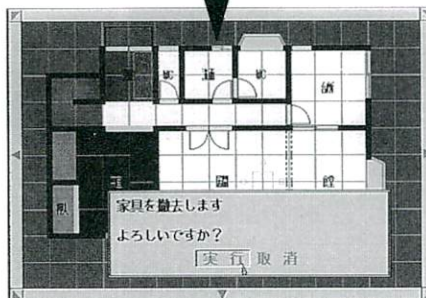
家具の撤去は、家具の設置と同様に、内装鑑賞画面内で行ないます。
家具の撤去の方法は**「個別撤去」「部屋別撤去」「全家具撤去」**の3通りあります。

◆「家具撤去」

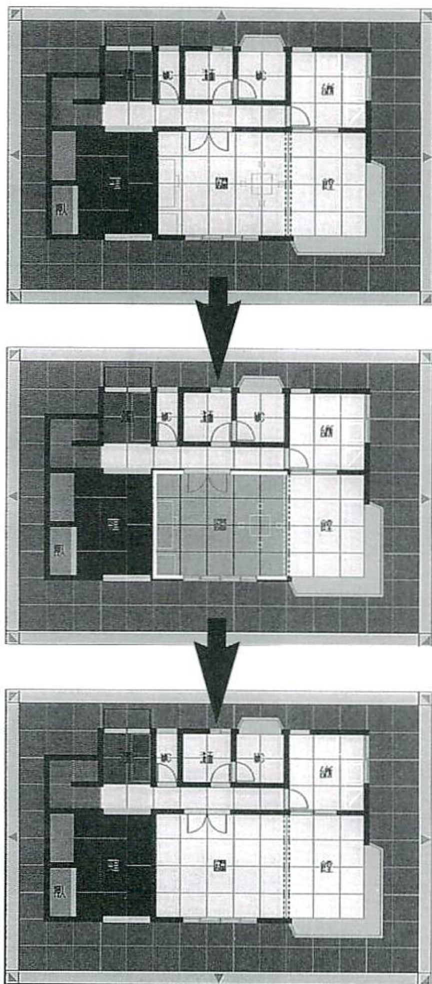
家具を単体で撤去することができます。
画面右側の操作パネルの**「家具撤去」**をクリックしたあとに、図面上の撤去したい家具のシンボルをクリックします。その家具は図面上から消えて、家具リストに戻ります。







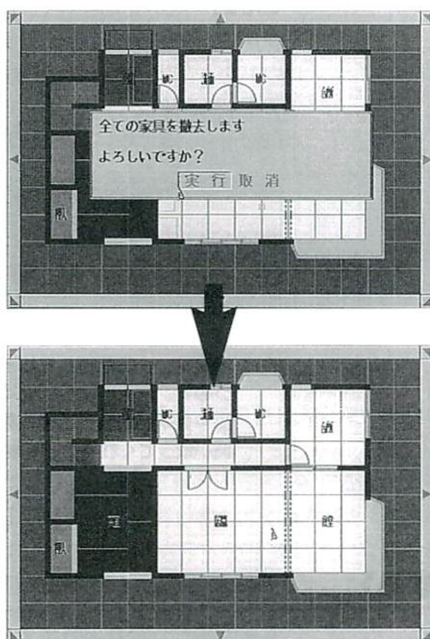
◆**「部屋別撤去」**
一つの部屋に置いてある家具すべてを一度に撤去することができます。
画面右側の操作パネルの**「部屋別撤去」**をクリックしたあとに、図面上の部屋をクリックします。
その部屋にある家具はすべて図面上から消えて、家具リストに戻ります。



◆「全家具撤去」

その家に設置してある家具すべてを一度に撤去することができます。

画面右側の操作パネルの「全家具撤去」をクリックすると、撤去するか確認してきますので、「実行」をクリックします。家具はすべて図面上から消えて、家具リストに戻ります。



〈家具の設置条件〉

数ある家具の中には、設置できる場所が決まっているものがあります。

◆棚置き

家具のリストを見ると、「棚置き」と書かれている商品があります。これらは、カウンターの上にしか設置することができません。

◆壁掛け

掛け軸や絵画は、壁に接していないと設置することができません。

◆床の間置き

床の間専用の家具は、床の間にしか設置することができません。

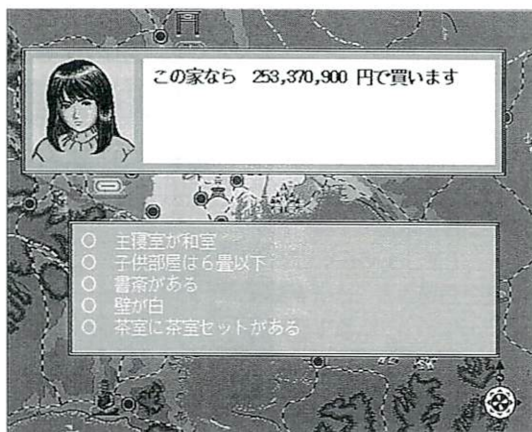








◆顧客の評価



売却時に、その顧客の評価が提示額とともにコメントされます。建てた家がその顧客の要望をどれだけ満足させているかを知る目安となります。

◆顧客へ売却するメリット

顧客へ売却した場合、その顧客が友人や知人などを、新しい客として紹介してくれることがあります。また、人によっては、好意を寄せてくれたり、パーティーなどに招待してくれるかも知れません。







〈不動産屋へ売却する〉

不動産屋に売却する場合は、マップ上のどこの不動産屋へ行っても構いません。建てた家の地域にこだわることはありません。
不動産屋を訪ねて、用件のメニューから**「物件を売りに来た」**を選ぶと、その不動産屋は値段を提示してきます。
その提示額で良い場合は**「売却」**をクリックし、商談は成立します。「売却しない」をクリックして、顧客や他の不動産屋の値付けを見ることもできます。

◆不動産屋の評価



不動産屋が提示してくる価格は、一般的評価に基づいています。
しかし、複数の不動産屋を当たった場合は、当然、土地は地価相場によって変動しますし、不動産屋の性格によっても、多少の誤差は生まれます。

◆不動産屋へ売却するメリット

不動産屋は売却時に、提示額とともにその家の土地や構造などを、A～Eの5段階評価で採点してくれます。自分の設計した家の一般的評価を知りたい場合は、一度、不動産屋を訪ねるのも良いでしょう。



【あとがき】

自分で間取りを設計した設計図を眺めていたら、やがて、その家で人間たちが生活する様子が頭に浮かんできました。「彼ら」はテレビを見たり、食事したり、シャワーを浴びたり、ベッドに入ったり･･･
あるときはケンカもし、泣いて家を飛び出すときもあるかもしれないけれど、ローンの返済も苦しいし、遠い通勤もたいへんではあるとは思うけれど、心の拠り所に違いない「家」を中心に、「彼ら」の笑い声はたえることはないでしょう。
やがて家族が増え、年齢を重ね････。夢はどこまでも広がっていきます。
そしてその家で生活している「彼」こそ････あなた本人なのです。

「マイホームドリーム」を通して、

あなたの「心」の中にあるモノを
あなた自身の「創造力」でカタチにし、
あなただけの「夢」を具体化する。

そんなお手伝いができれば幸いです。

ありがとうございました。



お願い

★品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良がありましたら新しい製品とお取り替えします。

★本プログラム使用により生じたいかなる事態にも当社は一切責任を負いかねますのでご了承ください。

★本プログラムは、個人として楽しむ以外は、著作権法上、無断で使用、コピーすることは禁じられています。

ご注意

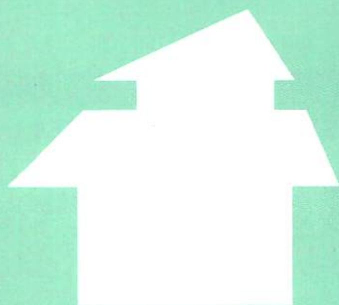
★当社の商品は、純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意ください。

お問合わせ

★このゲームの内容に関するご質問やお問合わせは、手紙でお願いします。
質問の内容を詳しく紙に書いて、返信用封筒（あなたの名前、住所を書いて80円切手を貼ったもの）を同封の上、下記までお送りください。

〒150　東京都渋谷区渋谷2-16-1　日石渋谷ビル10F
ビクターエンタテインメント株式会社
マルチメディア本部　インタラクティブソフト部「マイホームドリーム２」質問係

★ゲーム内容以外のお問合わせは
TEL 03-3406-9132　　平日15：00～18：00



ビクターエンタテインメント株式会社